すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成17年10月1日発行（毎月1回1日発行）
第6巻 第10号 通巻第65号
月刊アルカディア
10月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
eb!
enterbrain
●期待の新作スクープ続々登場！
鉄拳5 DARK RESURRECTION(仮)
ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
スーパードラゴンボールZ
ポップンミュージック13 カーニバル
ギルティギア イグゼクス スラッシュ
サムライスピリッツ 天下一剣客伝
アイドルマスター
beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY
ネオジオ バトルコロシアム
鉄拳5 Version. 5.1
2005
No.065
10
特別定価
690
yen
OCTOBER
2
13
12
特別付録
アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
エキストラカード【バルキリークララ】
ARCADIA Ver. Utakata
機動戦士ガンダムSEED
連合vs. Z.A.F.T.
アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦

シリーズ最大、そして最高に熱い真剣勝負が今、始まる!!

●新キャラ参加!

銃剣術の使い手「アンドリュー」をはじめ、様々な新キャラが登場!

●往年のキャラ復活!

実に七年以上の時を経て過去のシリーズのキャラが復活!!

●選べるプレイスタイル!!

幅広い戦略を可能にした「スピリッツセレクト」を導入! 自分の好みのスタイルで真の最強を目指せ!!

もののふ集う。

サムライ剣劇、ここに極まる。

ATOMISWAVE

SNK PLAYMORE

CONTENTS No.65 http://www.arcadiamagazine.com/

2005.10 / OCTOBER

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

COVER TALK

千年に渡る悲劇の輪廻を
私が断ち切ります!

魔導を極めし者のみ手にすることができ、すべての望みがかなうという伝説の秘宝[アヴァロンの鍵]。一国の王女として、千年の王と対峙する決意を固め、彼女は魔導の世界に身を投じる……。

待望の新章『アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦』。最新情報は、30ページへ!

表紙イラスト『アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦』
Illustration by Masaki Hirooka
©SEGA 2004 2005

プライバシーポリシー

本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）

絶賛発売中の攻略本『アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦 魔導の夜明け』に付く【ワルキューレゼロ】と、セガから発売されるアヴァロンの鍵 -円卓の召喚符- に付く【バルキリー】、そして本誌の【バルキリークララ】。この3枚はうたかた氏による連作イラストとなっているのだ。

ゲームタイトル

連載記事

広告

冬に新『鉄拳5』が登場！

鉄拳5 DARK RESURRECTION (仮)

■メーカー：ナムコ
■ジャンル：対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：今冬予定
■使用基板：SYSTEM256

※画面・システムは開発中のものです。

『5.1』リリースの興奮冷めやらぬ中、編集部にJAMMAショーのナムコ出展作リストが到着。そこに記された『鉄拳5 DARK RESURRECTION（仮）』とは何か!?　ナムコから確認できた、現在分かる限りの情報を独占掲載！

新キャラクター二名登場！　全34キャラが一挙登場!!　全ステージ総数二倍!!!

注目の新キャラクターは二名。軍人キャラの「ドラグノフ」と、女性キャラの「リリ」が新たに参戦となる。プロフィールや外見から、二人は打撃中心に見えるのだが、格闘スタイルに関しては詳細は分かっていない。

今作は『鉄拳5』のタイムリリースキャラはすべて最初から登場。32＋2で全34キャラがデフォルトキャラクターとなる。

また、ステージ数が倍となり、新ステージも登場するようだ。

上の三つと下の一つの画面写真が、アレンジ、もしくは新登場のステージとなる。右の「シティ　アット　サンセット」は、場面が夜となり、ネオンが光る右上の画面写真の雰囲気にアレンジ。左上の「ヘルズゲート」は、一つ下の明るい雰囲気に変更。下は新ステージのようだ。

DRAGUNOV
ドラグノフ

ツンドラから来た人間[illegible]兵器。コマンドサンボと人間離れした身体能力を武器に闘うようだ。身[illegible]高いようだし雰囲気から察するに[illegible]系？

独占スクープ
新アイテムを大量に追加！　カードは条件付き更新が可能に
下の写真に見られるように、今回は新アイテムも豊富に追加されるようだ。通常3Pカラーに割り振られていた衣装にも、カスタマイズできる仕様になっているようだ。また、チャオランに見られるように、小物アイテムのバリエーションも増えるらしい。
気になる『鉄拳5』からのテッケンネットカード引き継ぎだが、条件付きで可能となるようだ。
9月3日に幕張メッセで開催されるJAMMAショーで、今作はプレイアブル出展される。ぜひ自分の目で、その内容を確かめてほしい。
LILI　リリ
かなりの情報が読みとれる写真だ。まず、シャオユウの制服がカスタマイズされている。色替えもあるかも!?　また、チャオランの手にはワイングラス！　こういった小物アイテムも増えるようだ。一八のカスタマイズは氣●團イメージ!?
企画チーム　かく語りき
『鉄拳5ダークリザレクション(仮)』(以下『鉄拳5DR』)に関しては、『鉄拳5』の企画を立ち上げた時点から、この作品までは作らなければいけないな、と思っていました。『鉄拳5 VERSION 5.1』に関して、あえて大きく変更をかけなかった部分、新技追加やバランス調整、ネットワーク関連の部分も、大きく変えていきます。
まだ開発中のものですが、JAMMAショーでは全キャラクターを触れるようにする予定です。ぜひ、実際に来て見てください。
「大きく変更させます」
じかに見たくばJAMMAショーにGO！

ナムコこん身の超大作オンラインARPGが出現！
AMショーに先駆け緊急速報

DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON™

※画面写真および筐体、ICカードは開発中のものです

ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
- ■メーカー：ナムコ
- ■ジャンル：アクションRPG
- ■操作方法：タッチパネル+1ボタン
- ■発売日：未定
- ■使用基板：SYSTEM256

あのナムコの名作アクションゲームが、オンライン対応になってよみがえった。英雄ギルガメスやワルキューレが新たな冒険に挑む！

下界と天界のはざまに 女神が再び降り立つ

昨年のAMショーに参考出展された『ザ・バトル・オブ・ドルアーガ(仮称)』が、急きょ『ドルアーガ オンライン』としてAMショーに浮上！　アーケードRPGの金字塔『ドルアーガの塔』をベースに世界を一新し、各キャラごとに数十話で構成されるストーリーモードを収録。さらにネットワーク対応の通信協力プレイは、個人レベルでのトレードやアイテム合成を可能にする"コミュニケーションタワー"なる総合端末で強固にサポートされる。プレイヤーキャラはギルガメスとカイに、ナムコを代表するヒロイン・ワルキューレを迎え入れ、謎の古代兵器・ゼオパルガも参戦。天界と下界を結ぶAON(オーン)に降臨した女神イシターが、新たな戦いの始まりを告げる！　ストーリーや世界観も見逃せない本作の概観を、一足早くお伝えしよう。

PLAYER CHARACTER1
ギルガメス

NEW OPEN!
ドルアーガオンライン公式HP
http://www.druaga-online.jp/

PLAYER CHARACTER2
カイ

最大四人で全国のプレイヤーと大冒険!

タッチパネル+1ボタンで操作

本作の筐体には、タッチパネルモニタとボタンが一つ設置されている。そのボタンは敵を攻撃する際に使用。そしてキャラの移動やアイテムの使用などは、タッチパネルによって行なうようになっているのだ。触った場所にキャラクターが移動し、タッチしたアイテムを使用するぞ。また、ゲーム中のすべてのデータはICカードに記録される。

ゲームのセーブデータを保存するICカード。ちなみにこれはロケテストバージョンのICカードだ。

QUEST クエスト

本作ではメインのストーリーとは別に「クエスト」が登場する。このクエストは、さまざまな要素が絡み合って現れるのだが、すべてをクリアーしなくてもストーリーモードの進行には影響が無い。しかし、クリアーすると、何かいいことがあるらしいぞ。

WORLD 世界

ゲームの舞台となるのは、初代『ドルアーガの塔』の数年後の世界。ギルガメスがカイを助け出した後、二人はどうなったのか？　そしてワルキューレとゼオバルガにはどういったストーリーが用意されているのだろうか？

『ドルアーガの塔』をプレイした人には、懐かしく感じるシーンが登場するかも？

PLAYER CHARACTER4
ワルキューレ

BATTLE バトル

四人のキャラクターにはそれぞれ固有の「FORCE」と「ARTS」という技が用意されている。ARTSはどんな時でも放つことができるがFORCEは「AP」というゲージを消費するため、APゲージが一定量残っていないと出すことができない。

戦闘は、モニターの手前に設置されたボタンで行なう。ボタンを押すと、プレイヤーキャラの一番近くに居る敵を、自動的に攻撃するようになっている。また、キャラクターによっては、ボタンを押しっぱなしにして出す「ため攻撃」が可能になっているぞ。

PLAYER CHARACTER3
ゼオバルガ

コミュニケーションタワーで広がる無限の可能性

本作では、自分の持っているアイテムを合成したり、ほかのプレイヤーとのアイテムのトレードが可能となっている。それらを行なうのが「コミュニケーションタワー」と呼ばれる専用筐体だ。ここでは上記したこと以外にも、アイテムのカラーリングを変更したり、ショップでアイテムを購入したりできるのだ。また、使用済みのICカードを使って、クジを引くこともできるそうだ。このクジで当たると、レアなアイテムが手に入るかも知れない……!?

Communication Tower

アイテムを合成することで、見た目と性能の違うアイテムを作り出すこともできるようだ。例えば、見た目は基本的な防具なのに、防御力が非常に高い鎧や、短剣なのに性能はドラゴンバスターと同等の攻撃力を持った剣などが合成によって作り出せる。オリジナルアイテムの作成が楽しくなりそうだぞ。

新キャラ詳報＆既存キャラ新要素公開!!

GUILTY GEAR XX SLASH

THE MIDNIGHT CARNIVAL

ギルティギア イグゼクス スラッシュ
■メーカー：アークシステムワークス／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年9月末予定
■使用基板：NAOMI

稼働が約1カ月後に迫った本作。今月は独自システムを中心とした新キャラの解説と、既存キャラの主要変更点を掲載！ 熟読し、『SLASH』での各キャラを想像しつつ発売を待つべし！

二つのモードの仕組みに迫る!!

A.B.A

対照的な二つのモード

A.B.Aは二つのモードを使い分けて闘うキャラ。通常モードは攻撃が貧弱な上に機動力が低い。一方、諸刃モードは攻撃を当てると体力を消費する代わりに、抜群の攻撃力と機動力を得られるのだ。二つのモードを切り替える仕組みは下図の通り。複雑なのでチェックしておこう。

諸刃モードにチェンジすれば、攻撃や移動などが全体的に素早く、ダッシュも走るタイプに。

通常モードはかなり貧弱。動きが遅く、ダッシュは必ず一定距離を進むステップタイプだ。

モード切り替えの仕組み

諸刃モード中は、体力ゲージの下に小さなゲージが出現。これは諸刃モードで闘える時間を表しており、ゼロになると「スカ」というモーションが出て、体力回復無しで通常モードに戻ってしまう。ゲージは時間経過による減少のほか、ダウンすると約3分の1減少してしまうので注意。

ラウンド開始時は通常モードで、輸血パックを二つ所持。焼成と分離は、輸血パックを使用してモードを切り替える技だ。分離で通常モードに戻れば、攻撃によって消費した体力が回復。

諸刃モードは技がガラッと変わり、攻撃力、リーチ、機動力など、全体的にパワーアップ。攻撃を相手に当てるたびに体力を消費するが、消費した体力は、分離や結合で通常モードに戻れば一定量回復。

コマンド投げかつ投げ不成立時は打撃技が出る結合は、決めるとモードを切り替えられる。諸刃時は分離と同じく体力が回復するが、回復量は若干少ない。

基本的な戦闘スタイルは？

諸刃モードなら、リーチと判定に優れた技で攻め、ダストや追撃可能な通常投げ、中段でガード時よろけ誘発の過失などでガードを崩せる。いかに諸刃モードへ移行するか、そして通常モードへ戻るかが課題だ。ツボにはまれば、かなりの強さを発揮できる。

諸刃モードでいかに攻め込むかが、A.B.Aのキーポイントとなるだろう。

Text：バチ（A.B.A、ファウスト、ザッパ、ロボカイ）、ケンちゃん（聖騎士団ソル、ミリア、エディ、紗夢）、MVP（ジョニー、アクセル、闇慈、スレイヤー）、OYZ（ソル、メイ、ディズィー、ブリジット）、ハメコ。（ポチョムキン、梅喧、テスタメント）、KYO（カイ、チップ、ヴェノム、イノ）

各技が強化される「チャージ」とは？

ORDER-SOL
聖騎士団ソル

基本的な戦闘スタイルは？

リーチが短いので、低軌道のジャンプ＆判定が強いジャンプ攻撃と、素早いダッシュで相手に接近し、豊富な中段技でガードを崩すのが基本スタイル。特に空中ガトリングによるラッシュは強力だ。遠距離ではチャージゲージをため、必殺技を強化しておこう。

フォースロマキャンを使えば、ラッシュ力とガード崩し能力が大幅アップ！

チャージで必殺技を強化せよ

軌道の低いジャンプと素早いダッシュを持ち、「チャージ」という独自のシステムで、必殺技を強化して闘う聖騎士団ソル。ソルとの相違点が多く、完全な新キャラと考えていいほどだ。素早い動きで相手をほんろうしつつチャージゲージをため、強化した必殺技で相手を打ち倒そう。

必殺技、覚醒必殺技共に、チャージゲージのレベルに応じて性能が大きく変化するぞ。

軌道の低いジャンプからの、強力なジャンプ攻撃による跳び込みが主力。攻め倒せ！

チャージゲージの仕組み

チャージでためる

「チャージ」は→↘↓↙←+Dで行なえる、チャージゲージをためる動作。Dを押し続けると少しずつたまっていくほか、動作開始後にタイミングよくDを連続入力すると足元に爆炎が発生し、チャージゲージの増加スピードが上昇する。

D連続入力で爆炎が発生し、一気にゲージ増加！ タイミングをつかめ！

チャージ中にHSを押すと、無敵時間のある「チャージバースト」を出せる。

アクションチャージでためる

必殺技を出した後にDを押すと、攻撃後にチャージ動作へ移行する「アクションチャージ」が可能。チャージと違い、動作時間とゲージ増加量は一定だ。動作はそれほど長くないので、相手の対応をうかがいつつ適度に使うといい。

必殺技の動作中にDを押すと、攻撃動作が終わった少し後に……

アクションチャージが発動。技の種類にかかわらず、一定量増加する。

チャージゲージが Lv2以上になると……

各種必殺技がパワーアップ！

チャージゲージをLv2以上ためた状態で必殺技を出すと、チャージゲージを消費して（1本に満たない分は残る）レベルに応じた強化版の技が発動。強化版はヒット数や攻撃力がアップ、Lv3に至ってはヒット後に追撃できるものが多いぞ。

Lv1では1ヒットのバンディットリヴォルヴァー プロトタイプだが……、

Lv2以上は2ヒットして相手がダウン。Lv3は壁バウンドを誘発し追撃可能！

稼働前にやっておこう！ 『SLASH』デビューへの道

面白そうだけど難しいんじゃ……、と悩んでいるキミ！　手を出さないのはもったいないぞ！　家庭用の『#RELOAD』で練習し、『SLASH』デビューを目指してはどうだろうか？　ガトリング、ロマキャン、ジャンプキャンセルといった連続技の基本テクニックは、どのキャラでも応用可能。興味を持ったら今から始めよう！

ゲームシステムはほぼ変わらず、使えるキャラも多い上、安価で入手可能。トレーニングモードで連続技関係を練習しておくといいぞ。

パチ&KYOの『GGXX』ってホントに面白い!!

パチ(以下パ)　というわけで、ギルティの魅力を語るコーナーなんですが！　ぶっちゃけKYOさんどう？

KYO(以下K)　そーですねー。やっぱり、ほかの2D格闘ゲームに比べて圧倒的に操作感覚がいいですよね。スピードも速いし、とにかく動かしていて気持ちがいいって感じです。

パ　確かに！　システムが多いから自由度高いし。

K　そーですねー。同じキャラでも人によりスタイルが違ったりとか、独自色を出せるのが面白いですね。

パ　それで対戦が成立するしね。ほぼ正解が無いわけだし、自分の研究が生きやすいタイトルだよね。後は何といっても人口の多さ。対戦ゲームで最も重要！

K　そーですねー。対戦できる環境、多いですよね。

パ　この人、そーですねーばっか（笑）。今じゃ3Dはバーチャ、2Dはギルティってぐらいメジャーだしね。

K　闘劇とか目標もあるし。やって損無いですよね。

パ　とまあこんな感じ？　難しいと思う人も居ると思うけど、いい機会だからぜひやってみてくださいな！

展開の早さや攻撃の激しさが魅力！ ち密かつ派手なのが『GGXX』だ！

前作から引き続きの登場となる21キャラには、もちろん新技の追加や旧技のパワーアップといった調整が加えられている。そんな新要素の中から、主要なものをピックアップして紹介するぞ!

SOL BADGUY

これがサイドワインダー。Dループに代わるサイドワインダーループが可能なのか?

新空中必殺技のサイドワインダーは、相手を真横に吹っ飛ばす打撃技。特定の条件を満たすことで壁バウンドを誘発でき、さらに空中追撃が可能だ。Dループの無くなったソルの、新たな空中連続技として期待できるぞ。

HS空中レスティブローリングは中段。ジャンプ攻撃をキャンセルすればいい感じ。

レスティブローリングにHSが追加。地上版はSと同じだが、空中版は中段で前斜め下45度に突進する。立ち回りで重宝しそうだ。また、Sイルカさん・横の移動距離が少し短くなり、よりスカし投げを狙いやすくなった。

ブレイク・ザ・ロウ中にシャドウギャラリーが出せるようになった。何と中段攻撃だ!

イグゼキューターがイグゼキューターXとしてリニューアル。ヒット時は相手を真上に吹っ飛ばし、ゲージが50%残っていれば、さらに一撃を加える。メガリスヘッドは通常の必殺技になり、ヒット時は分身ゲージが全回復!

HS殺式転移と対称的な位置に出現するD殺式転移。新しい起き攻めができそうだ。

ボタンによって出現位置が変わる殺式転移に、D版が追加された。D殺式転移は、相手の背後側の上空に出現するぞ。通常技にも強化が見られ、➡+KやジャンプDが、カウンターヒット時に追撃可能となっている。

縛追加攻撃のHSを決めれば、相手はHSが使用不能に。投げも使えなくなるのだ!!

大幅に性質が変わった縛に注目!! 縛・桜(P)はジャンプ不能に、縛・昇(K)は常に被カウンターヒット状態に、縛・鶴(S)はガード不能にした上、P～Dで追加攻撃を出せ、それに対応したボタンを使用不能にできるのだ。

新技の習得で接近戦に磨きがかかった。連続技にも活用していけそうで期待大!

相手をすり抜けつつ高速で斬る新技、ジャックハウンドを体得! ヒット時はよろけを誘発し、ロマンキャンセルをすれば追撃を狙える。また、Lv2ミストファイナー・上段は壁バウンドになったので、連続技に使いやすい。

空中スタンエッジ・チャージアタックは、地上版と同じくフォースロマキャン可能だ。

スタンエッジが弾速の遅いSと速いHSの2種類になり(スタンエッジ・チャージアタックはDボタン)、空中でもスタンエッジ・チャージアタックが出せるように。状況による使い分けが可能となり、立ち回りが強くなったぞ。

これが新グラフィックのジャンプHS。前作とは違った空中連続技ができそうだ

ジャンプHSのグラフィックが一新され、下にたたき落す効果が消失。代わりに、サイレントフォースのダウン復帰不能時間が大幅に延びている。また、ラストシェイカー中に前転とアイアンセイバーを出せるようになったぞ。

パンチを放つまで何発でも攻撃に耐えられる。その際は専用ののけぞりが発生。

新技のジャッジガントレッドは、発生が遅い代わりに攻撃を放つまでの間、相手の攻撃を何発でも耐えられるのが特徴。相手のけん制や接近に合わせて置いておくのが有効となるので、使うにはセンスが必要か!?

何とくびびょ～んが中段化!! 下段の筆だろ?俺、筆だろ?との二択に使えるか!?

何が出るかな?に、ちびファウストよりも移動が速いちびロボカイ、移動が遅く3回攻撃が当たるちびポチョムキン、攻撃判定の無いコインなど、複数のアイテムが追加。パターンが増え、変幻自在の動きに磨きがかかる?

これが新必殺技の跳迅。振り向きつつ攻撃が出せるので、起き攻めにも使える。

空中ダッシュの性能がわずかに低下した紗夢だが、ジャンプしつつ振り向く新必殺技の跳迅を習得。頂点以降は攻撃や空中ダッシュなど各種行動が可能な上、空中でも出せるので、素早い動きで相手を惑わす能力は健在。

針・壱式の後は着地前に行動可能！ 空中ダッシュやジャンプ攻撃で連係を組める。

ANJI MITO

疾がヒット時も跳ね返るようになったが、落下部分はしゃがみガード可能の2段技に。中下段同時攻撃は無くなったが、連係が強化された形だ。風神は空振りでも派生技が出せるようになり、HSの派生技、臨が増えたぞ。

新技の習得により、攻めが強化された模様。状況によっては追撃を狙えそうだ。

AXL LOW

[illegible]ら鎖鎌を回転させる新技、虚空撃が追加された。けん制には使いにくいものの、跳び込み時に相手の➡＋Pに合わせるように使うと効果が高い。通常技ではリーチの伸びたジャンプ中➡＋Pに注目だ。

Kファントムソウルは、Pより魔法陣の持続時間が長く、約25カウントも持続する。

TESTAMENT

ファントムソウルが画面上にあるときや、カラスの自動攻撃中でもファントムソウルが出せるように。カラスの自動攻撃中に連続技から足払いを決めれば、再びファントムソウルを決めて魔法陣を付け直せるのだ。

デュービスカーブヒット時は、3ヒットする雷付きのボールを[illegible]ぞ。

VENOM

ボールを使った攻めが印象的なヴェノム。本作では、Dボタンでもボール生成とデュービスカーブが可能となった。また、弾いたボールはより強い通常技なら再度弾くことができるので、より多彩な攻めが考えられそうだ。

マッパハンチのフェイントはとにかく強力！ 接近手段に、連係に、大活躍するぞ。

SLAYER

マッパハンチはボタンを押し続けると攻撃をせずに終了する。フェイントや連係として効果絶大だ。アンダートウはスーパーアーマー状態のガード可能打撃技に変更。ガード後は有利で、カウンターヒット時は追撃できる。

少し[illegible]て発射すれば、[illegible]攻撃できる。戦術の幅が広がりそうだ

DIZZY

はじめ[illegible]ただの明かりだったんですは、⬅⬇⬉＋Sと入力すると、山なりの軌道で遠くまで[illegible]た、木の実をとる時に使ってたんで[illegible]は、[illegible]タン押しっぱなしで上空に停滞、ボタンを離[illegible]とで任意に発射できるぞ。

そのまま帰ってこないでくださいは、新軌道のK版や、3発同時に出すD版が追加。

ZAPPA

しばらく動かさないと犬が寝てしまうなど、犬憑依は弱体化が見られるが、幽霊憑依、剣憑依はパワーアップ。特に幽霊は、遠距離立ちSやジャンプHSなどが最大3回連続で出せるように。立ち回りが強力になりそうだ。

ケミカル愛情（縦）は、（横）と同じく空中でも出せ、フォースロマキャンが可能だ。

I-NO

ダッシュ中に2段ジャンプや空中ダッシュが可能となり、着地時にダッシュの勢いが残るようになった。これにより連続技を決めやすくなったのは、うれしい変更点だ。ほかにも、縦方向のケミカル愛情が追加されたぞ。

駄目な奴は何をやっても駄目は、S連打でヒット数がアップ。ケズリに使えそうだ。

ROBO-KY

駄目な奴は何をやっても駄目が、S連打でパンチを連打し続け、追加入力で頭突きを出すように変更された。痛カイ撃はヒット時の浮きが低くなったが、突進速度が大幅に上昇。当てやすくなったのがうれしいところ。

ロジャーゲットの滑り込むクマは下段。これとジャンプ攻撃を重ねられれば……。

BRIDGET

新技のロジャーゲットが追加。クマが上空から落下→滑り込む2段技だ。空中でも出せるので、動きの幅が広がりそうだ。また、後方と後ろ斜め上のYOYO配置が変化。配置後、YOYOが前方に移動するようになった。

スタートダッシュには必読！ 次号より本格攻略スタート!!

稼働開始とほぼ同時の発売となる次号では、全キャラ全技のコマンド表をはじめ、『SLASH』対応の連続技など、攻略情報を一挙に掲載予定！ 『SLASH』にいち早く対応し、対戦で勝利するには必読の内容だ。見逃さずにチェックし、スタートダッシュを制してバラ色の『SLASH』ライフを送ろう！

システムの変更点は？

大きな変更は無く、今まで通りの感覚で遊べる本作だが、細かい部分で変更点が見られる。まず、HS系の通常技が出始めをフォルトレスでキャンセルできなくなったため、通称「投げ仕込み」が不可能に。また、一部の必殺技は自動的にジャンプ属性が付加されるようになっているぞ。

前作で有効だった「投げ仕込み」は、『GGXX SLASH』では不可能に。

稼働直前！　ドキドキわくわくカーニバル!!

pop'n music ポップンミュージック13 カーニバル

パンパカパーンとポップンシリーズの新作がついに登場!!　新モードやリニューアルされたモードなど、『カーニバル』ならではの新要素がいっぱいだよ！

Text：赤男

ポップンミュージック13 カーニバル
■メーカー：コナミ
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発 売 日：2005年9月上旬予定
■使用基板：――

Nyami　Mimi

新エントリーカード公開！

新エントリーカードはトランプの絵柄。引き継げる情報は『いろは』からだけだよ。カードは『カーニバル』で使用したら『いろは』など古い筐体では使えなくなることに注意してね。

わかりやすくなった エンジョイモード

やりがい満点 超チャレンジモード追加

『カーニバル』では、新たに「超チャレンジモード」が登場。COOL判定が加わってやりごたえ抜群なのでヘビーポッパーにオススメ！
初めてポップンをやる人には、より分かりやすくなった「エンジョイモード」もあるよ。

カーニバルへようこそ！

おなじみのモードに加え、新モードも登場した『ポップンミュージック13 カーニバル』。今号では、そのさまざまなモードを紹介するよ。キミはどのモードを選ぶ？

初めはここから、ポップンの入り口！
エンジョイモード

ライバルと勝負!?　3ボタン対戦モード！
バトルモード

ノーマルからEXまで多彩な譜面が遊べるよ！
チャレンジモード&超チャレンジモード

上級者はこちら!!　コースで点数を競うよ。
エキスパートモード

さらに新曲の先行大公開も!!

Albireo

とってもカンタン!! エンジョイモード

まずはモード選択

ポップンを初めて遊ぶならこちら! コインを入れてモードを選ぶ画面になったら、緑色のモードを選んでね。ハートマークがエンジョイモードの目印だよ。

ボタン選択したら 曲を選ぼう!!

次はプレイするボタンの数。一人でも安心な5ボタンと、二・三人でワイワイ楽しくプレイできる9ボタンから選べるよ。決めたらいよいよ曲選択!! ♥マークが多いほど難しいよ。最初は簡単な曲で慣れよう。

レッツプレイ!

いよいよプレイ開始! 落ちてくるポップ君に合わせてボタンをたたこう!! 画面下にある「グルーブゲージ」が赤いところまでいけばクリアだよ。

100点取れるかな?

結果発表!! グルーブゲージは赤いゾーンまで届いているかな? クリアすると、次のステージに進めるよ。1曲目で失敗しちゃっても、次のステージに進めるから安心してプレイできるね。自分のプレイした演奏内容は点数で表示されるよ。キミは何点かな?

キャラクター選択ができるよ

モード選択中に左右の黄色ボタンを同時に押すと、キャラクターが選べるんだ。シリーズのカテゴリーごとに分かれているから、選びたいキャラクターがすぐに探せるよ!! 緑ボタンを押せば、シリーズのカテゴリーを変えられるよ。

キャラクターを選ばないままモードを選択しても、『カーニバル』カテゴリーからランダムで選んでくれるよ。いろいろなキャラを楽しもう。

二人で対戦!! バトルモード

ポップンシリーズおなじみの二人で遊べる対戦モード。モードを選択して好きなキャラを選んじゃおう。キャラによって、使えるオジャマの種類が違うよ。

キャラを選んだら曲を選択。一人ずつノーマル譜面とハイパー譜面を自由に選べるので、好きな譜面を選んで対戦開始だ!!

青ボタンでミニゲーム開始! 画面下にポップ君を打ち合うニャミとミミが出てきて、勝つと相手にオジャマを送れるよ。

ノルマに挑戦!! チャレンジモード

一曲目は失敗しても大丈夫

チャレンジモードは、一曲目で失敗しても必ず2曲目まで遊べるよ。難しい曲に挑戦もいいかも?

ノルマをクリア!

スコアノルマやオジャマノルマなど、いろいろなノルマをクリアしていこう。3曲プレイし終わった後、合計のポイントがある値に達していると、EX譜面が加わっているエキストラステージが登場!!

オジャマノルマは『いろは』と少し変わっているよ。ほかにも、パーフェクトやフルコンボを取ると曲終了時に「PERFECT」、「NO BAD」と表示されるよ。

さらに新たなモードが……!?

気になる新曲の一部を大紹介!!

稼動の前にどんな曲があるか知りたーい!! というみんなのために、新曲の一部を大公開！ いろいろなアーティストが参加している『カーニバル』。君の好きなアーティストはいるかな？

EURASIA ROCK
Infinity Blue
桜井零士

『いろは』で大人気だった桜井零士が『カーニバル』でも登場!! 前作の"ビビッド"にも引けをとらない、そう快感たっぷりのロックだよ。

LIGHT

Grand Hammer
HARD Pf
fffff
Five Hammer

曲名の通り、鍵盤を強く激しく乱打しているような曲。フォルテシモよりも、もっともっと強く、まるでピアノ同士でバトルしているみたいだよ。

エレクトリカルパレード
BAROQUE HOEDOWN

カーニバルといえばパレード、そしてパレードといえばこの曲！ ハイパー譜面は、みんなも知っているあのリズムを階段で軽快にたたく、楽しい譜面だよ。

Mimi

YUKI

AISYU-EURO
MOON
djTAKA
feat.Erika Mochizuki

物悲しいメロディーにユーロが合わさる、切ない曲だよ。スピード感ある曲調に響く可憐な歌声が印象的。ハイパー譜面は横に流れる階段が目立つテクニック譜面だったよ。

チャレンジではもの足りない!? 超チャレンジモード

チャレンジモードに合わせて

超チャレンジモードは、普段画面には表示されていないんだ。チャレンジモード選択時に白を同時押しして出現させよう！

白ボタンを二つ同時押しすると……、

超チャレンジモードに！

COOL判定がある！

曲を選択したらプレイ開始！ このモードでは、なんとGREAT判定の上にCOOLの判定が出るようになっているよ。チャレンジだけではもの足りないなら、ぜひ選んでみよう！

ほかにも新要素たっぷりの超チャレンジモード。COOL判定でもチャレンジモード時のフィーバーが分かるようになっているんだ。グルーブゲージが満タンになるとCOOLの表示が虹色になるよ！ 判定ラインより上だけ見ていてもゲージが満タンかどうかすぐ分かるね。

COOLに決めよう

Roki

『ポップン11』でも大人気だったAkinoが『カーニバル』で再登場!! 「エレゴス」を明るくしたような曲調で、ノリノリでプレイできる楽しい曲だよ。

ELEGOTHIC SABBAT
Dar[k]wish
Akino

Fuwawa

FLYING DUO
キボウノタネ
秋桜

『いろは』で大好評だった"ヒーリングデュオ"を歌う秋桜の二人が、『カーニバル』でも続いて登場! 二人のハーモニーが心地よい浮遊感を出して、ジャンル名通りの優しい曲になってるんだ。

ジャンル	曲名	アーティスト
エレクトリカルパレード	BAROQUE HOEDOWN	♪♪♪♪♪
ゲットワイルド	GET WILD	NMR
ハードPf	*fffff*	Five Hanmmer
ちんどんジャズ	文明開化	セバスチャン智之介
マンボカヨウ	HOTな夜の㊙ドリンク	亜熱帯マジ-SKA爆弾.feat.MAKI
FMポップ	Save you	ウッチーズ
メルト	メルト	パーキッツ
エレゴシックサバト	Dar[k]wish	Akino
グライド	空への扉	CHARMAINE
エージビート	NEW PEOPLE	F.size.free
ユーラシアロック	Infinity Blue	桜井零士
ハッピー Jヴォーグ	Spring Comes Around	Sota Fujimori
フライングデュオ	キボウノタネ	秋桜
哀愁ユーロ	MOON	dj TAKA feat.Erika Mochizuki

新曲はほかにもいっぱい!

リストに入っていない曲以外にも、『カーニバル』ならではの楽しい曲が盛りだくさん!! 稼動するのが待ち遠しいね。

新しいノルマやオジャマも増えたよ!

「超」と付いているだけあって、ノルマもグレードアップしているよ! COOL判定が出るようになった影響で、スコア系ノルマではポイントが上がっていたり、コンボ系ノルマでは1000コンボまで増えているんだ。

オジャマ系ノルマでは『いろは』のNET対戦で使えていたノルマがドドーンと追加されたよ。

さらに、オジャマを最初から最後まで自由にかけることができるようになったんだ。白ボタンを押すとノルマの上に「ずっとオジャマ」という表示が現れて、オジャマノルマポイントが1.5倍になるよ。オジャマ背景が出ないので今までと違った感覚でプレイできるかも?

元祖COOL判定モード!! エキスパートモード

腕に自信のあるポッパーは、このモード!! COOL判定を使用して、決められた曲順のコースで点数を競う上級者向けモードだよ。インターネットランキングで、全国のみんなや友だちと点数を競ったりできるよ。

カードを使用すれば、選んだ曲の点数が記憶されたり、インターネットランキング期間内なら自動的にエントリー登録をしてくれるんだ。

ほかにも隠されたモードがあるかも……!?

全国大会予選開催中！　必勝の攻略で生き残れ!!

機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.

- ■メーカー：バンプレスト
- ■ジャンル：チームバトルアクション
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発 売 日：2005年夏（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM246／SYSTEM256（※）

※SYSTEM246機能のみを使用。

いよいよ開幕した全国大会予選。今月は機体別はもちろん、強機体対策にデータ集など、さまざまな角度から、攻略情報をお届け！もちろんSEEDファンすべてが楽しめる情報も満載だ!!

NEWS 1 最強のCPU？　君はミーティアを見たか!?

ZGMF-X09A ミーティア（ジャスティス強化武装）

CPU戦を進めていくと、終盤に敵CPUとしてミーティアが登場する。テレビ版を見た人にはおなじみであろう、フリーダムガンダム＆ジャスティスガンダムの強化武装版だ。

巨大な外見から察して鈍重な動きかと思いきや、さにあらず！こちらの弾を機敏な動きで巧みにかわしつつ、強烈な格闘攻撃をたたき込んでくるという凶悪な強さを見せ付ける。

まだまだ対戦熱が高い本作だけに、あまりCPU戦をやり込む機会は少ないだろうが、ぜひその強さを体験してみていただきたい。

ミーティア装着フリーダムの登場！この恐るべき威圧感・・・。

こちらはミーティア装着ジャスティス。格闘攻撃の強さは特筆モノだ。

NEWS 2 パイロット選択がフリーに!!

今まで選択した機体で選べるパイロットが固定されていたが、この8月中にパイロット選択がフリーになった。つまり、機体選択後にどのパイロットでも乗せられるのだ！

勢力による規制は一切無いので、例えばキラをプロヴィデンスに乗せる、といったことも可能。夢の組み合わせでチーム編成をしてみては？

キラ＆ジャスティスの組み合わせも可能に！　M1ギャルズの使用率も増えるか!?

ZGMF-X10A ミーティア（フリーダム強化武装）

SEED事典 **前号のお詫びと訂正** 21ページ「タイプ別搭乗機指南!」で「フォビドゥンガンダム」（中コスト）と「ジン（大型ミサイル装備）」（低コスト）の二つが抜けていました。どちらも遠距離タイプです。また、攻撃方法表内の属性において、25ページ、ストライクルージュは「特殊格闘（よ×2）→格闘（ダ）」、26ページ、レイダーガンダムは「格闘①～③（よ×3）」、27ページ、バスターガンダムは「メイン射撃<チャージショット>（よ×8）」、28ページ、デュエルASは「格闘（よ）→特殊格闘（ダ×3）」、ソードストライクは「格闘①～②（よ×2）」「格闘（よ）→↑格闘（ダ）→↑格闘（ダ）」が正しいものです。関係者各位並びに読者の皆様にご迷惑をお掛けしたことを深くお詫びすると共に訂正させていただきます。

BASIC TACTICS
基本戦術 PART 2

初～中級から脱して対戦での勝率をさらに上げるために、相手の攻撃を読んだ動き、それに加えて勝つための覚醒の使い方を理解しよう!

Text：ニョホ&シシシ

単調ではなく、細かく動くことを意識する!

先月号では基本的な動き(移動のメインはブーストダッシュであるということ)について触れたが今月はさらにステップアップした動きをマスターしよう。

ある程度敵と接近した状況で、空中でジャンプボタンを素早く2回押して出せるブーストダッシュ(以下、BD)を出し続けていることは無いだろうか? 稼働当初ならそれでよかったかもしれないが、現在はなかなか通用しないと感じている人も多いはずだ。実際そのように動いている人は**プレイが単調になりやすく、相手にとっては格好の的となってしまう**。そうはならないように、自分なりに動きに変化を付けてみたい。

例えば、ブーストゲージを使い切る前に着地し、こまめにゲージを回復しながら動くことで、相手よりもブースト量で優位に立つことなどが最たる例だ。ただし、このときの着地は、相手のタイミングを外すように慎重に行なおう。

さらに上の動きとして、**BD中、ボタンとレバーを一瞬ニュートラルにし、別の方向へレバーを入れて再びBDすることにより、曲線ではなく鋭角に動くことができる**。このような動きができるようになれば、自分で思い描いた軌道になりやすく、攻撃の当て方や避け方のバリエーションが増えることにもなるので、いろいろと試してみよう。

BDとステップで敵にプレッシャーを!

レバーを同方向に2回素早く入れて出る**ステップ動作には、射撃、格闘の誘導を切るという性能があり**、とても優秀だ。だからといって、ステップだけをやっていればいいわけではない。ステップ動作後には硬直時間があり、そこを狙われることが多いためだ。

ただし、ステップとBDを織り交ぜることによって、相手にかなりのプレッシャーを掛けられる点は見逃せない。

例えば、BDで相手に近付いて、格闘やスキの大きい射撃などを出されると読んだとき、またはそのモーションが見えたときにステップをする。そうすると攻撃を空振りさせ、スキを作り出せるのだ(格闘、射撃が出始めてからステップしないと誘導が切れない点に注意)。もし相手が攻撃をしなくても、こちらには大きなリスクが無いのもポイントだ。

なお、ステップにはレバーをすぐに離す通常のものと、2回目のレバー入力時にレバーを入れっぱなしにするロングステップがある。後者の方が距離を伸ばせるので、使い分けてみよう。

片追い時に大きな武器となる!

以上のような動きは、とりわけ1対1の状況で主に意識しておきたいものだ。今作で1対1になりやすいのは片追いの場面で、追ったからにはどうしてもダメージを与えたい。こちらが攻めて相手が逃げている状態で、攻撃を当てるためには前述の動きがとても大きな武器になる。ぜひともこれらを意識し、片追いを成功させて勝利をつかもう!

鋭角に動いて、敵の意表を突く動き! 移動の仕方に幅を生み出せる。

ある方向にBDしてから、レバーとボタンをニュートラルにして……、

相手が格闘攻撃などを出してきそうなときは……、

タイミングよくステップをして、敵の攻撃の誘導を切るのだ!

有効な覚醒使用の考察

出し惜しみの無い発動

覚醒を使うに当たって一番大切なのは、防御力2倍を活かした早めの発動を心掛けるということ。耐久力が200を切り、敵の攻撃をくらいそうなときには、即発動を心掛けよう。耐久力100前後で使用して敵の200ダメージコンボをくらい、自機が撃破された(相手が覚醒発動しているのならなおさら)のではもったいないのだ。

攻撃的な発動

覚醒の発動により大ダメージの格闘コンボが狙える機体(例・ソードストライク)は、格闘攻撃が決まる確定状況であれば積極的に発動したい。

相手が覚醒を使わなければそのままダメージを与えられるし、発動されても覚醒を消費させることになり、条件は五分だ。格闘がメインの機体は、使いどころが無くなる前に早めの発動が望ましい。

図① 敵 敵 移動 僚 発動 自

図② 発動 発動 敵 攻撃 敵 僚 攻撃 移動 自

図③ 敵 敵 僚 自 発動

覚醒発動における展開

チーム戦術としての発動

上図を詳しく解説しよう。チーム戦において一番に心掛けるのは、**残り耐久力の多い方が先に発動するということ**だ。いわば体力調整をするという基本戦術の応用である。

まず耐久力の多い方が(射撃連射やコンボが狙える状況で)発動し、どちらか一方に攻撃して覚醒を使わせよう(図①)。この際、敵軍の残り耐久力が少ない方を狙うのがベスト。ここで、敵2体に覚醒を使わすことができれば完璧。耐久力の少ない方に覚醒を発動させれば、ダメージを与えられなくてもOKだ(図②)。

そして自機が発動し、体力の少ない敵機にとどめを差す(図③)。追い込みには射撃連射が特に有効だ。このとき僚機は、味方の覚醒攻撃を邪魔されないようもう一方を狙う。

鋭角的な移動法補足 上記の鋭角的な動きができない場合はBD→ステップ→BDでも代用できる。しかしブーストゲージを無駄に消費してしまうため、なるべく前者に挑戦しよう

覚醒中の追い込み 射撃がビーム兵器の機体は射撃を2発で止め(3発でダウンしてしまうため)、補整が途切れるころに再度、ビーム連射や格闘コンボをたたき込めば大ダメージを与えられる!

MEASURES AGAINST STRONG MS

強機体対策

ちまたで連勝を重ねている、高性能と目されるMS群。得てして知識不足がその原因だ。今月はこれらの「強機体」に対処する方法を伝授しよう。

天帝の牙城を突き崩せ！ プロヴィデンスガンダム

単体最強と噂されるプロヴィデンス。1対1を避けるのを基本として、ピンポイントの対策を伝授！

Text：ニクマン

ドラグーンからの逃げ方

自機の周りにまとわり付いてくるビット攻撃。BD中は当たりにくいが、大抵は着地に合わせて射出してくるので、常に着地タイミングをごまかしながら飛ぶことが重要だ。遠距離ではBDでいいが、中～近距離では垂直ジャンプがオススメ。自由落下を使いながら上下に動けば、すべてかわせるのだ。

逆に、その間合いではBDで逃げようとすると危険。自機の後ろにビットを設置された場合、プロヴィデンスに近寄るように動かなければならない。そうすると強力な⬆格闘があるプロヴィデンスに有利な展開となってしまうのだ。

ビット射出モーションが見えたらそのまま上へ。焦ってBDを出すのは禁物！

強力無比！ ⬆格闘の対処法

⬆格闘を警戒し、付かず離れずの間合いで戦うのがベストだが、接近してしまったときの有効な回避手段は二つ。ステップとシールドガードだ。

ステップは、回避成功すると大幅に有利だが、タイミングがシビア。入力が遅いとステップが間に合わないので、モーションを見てからの回避は困難だ。先読みでの入力を心掛けよう。読み違えると空ステップになるので、リスク覚悟の回避方法である。

シールドガードは発生が早いので、素早く入力すればモーションを見てからでも間に合う。確実に防ぐためには練習が必要だ！

シールドガード成功！ 追撃をかわすためにステップを入力しておこう。

起き攻めを回避せよ！

自機がダウンした状態でプロヴィデンスがビット全弾設置をしたら、起き攻めがくる展開だ。無抵抗のまま撃墜される恐れがあるので、回避策をしっかり頭にたたき込もう。

最も有効な手段はシールドガードだ。ビット射撃は1発でもシールドガードすれば全弾防御できる。これでプロヴィデンス側の優位性を打ち消すことができるのだ。状況に応じてステップか、さらにシールドガードで対応しよう。

操作は難しくなるが、シールドガードを使わない回避も可能だ。まず、プロヴィデンスの背中方向にBDして、すぐさまステップ。これでビット射撃の大半を避けると同時に、格闘やメイン射撃にも対処できるのだ！

シールド後はステップが安定。ビームを重ねられたら再度シールドだ！

ダウン中にビット全弾設置。起き攻めへの対処の準備に入ろう。

MCには付き合うな！ ブリッツガンダム

ミラージュコロイドと性能の高い⬅or➡格闘を持っているため、1対1ではかなりの強さを発揮する！

Text：ニョホ

相手の心理を逆手に取れ！

ブリッツガンダムを相手にする上で最も意識しなくてはいけないのは、「いかにミラージュコロイド（以下 MC）を無駄に、しかも長く使わせるか」ということである。MCは高性能だが、リロードがかなり遅く、一度使うと当分再使用できないのがデメリット。MCが再使用できない時間を逃さないように、ダメージを与えていきたい。

ただし、MCが使えないからブリッツが弱くなったというわけではない。その間も十分に優秀な機体なので、無理に攻めるのではなく僚機との連携で確実にダメージを与えたい。そのためには僚機の近くで立ち回ることが必要だ。

MCを消費させるために、ブリッツがMCを使いたくなる状況を知っておこう。主な状況は、ブリッツ側が着地硬直を狙われそうなとき、こちらが攻撃を仕掛けたときなどが挙げられる。

逆に、こちらが最もやってはならないのは格闘攻撃。MCでほぼ確実に外され、ブリッツの攻撃が確定で入ってしまうのだ。

MCを意図的に消費させるのに最も適切なのは、ブリッツの着地を狙うこと。そこでMCを使わせるのである。こちらにはリスクが無い点もメリットになる。

この誘いでもし相手がMCを使ったら、攻撃はせずにMCを解除するまで待とう。ブリッツとの対戦は常に心理戦であることを肝に銘じたい。

MCで簡単にすかされ、反撃を受けてしまうため気を付けよう！

MCを出せる状態に対して不用意に格闘攻撃を出すと……、

SEED事典
プロヴィデンスガンダム対策：弾数の多い機体限定だが、適当に射撃をしまくってビットを発射するスキを与えない、というのも効果的だ。
ブリッツガンダム対策：MCの使いどころはプレイヤーによって細かいところが違ってくる。そのため、何度も対戦している勝手の知った相手なら、そのクセを利用した誘いが効果的だ。

近付けない相手……
デュエルガンダムアサルトシュラウド

優秀な格闘攻撃を持つ、近距離戦に優れた機体。間合いの取り方が、アサルトシュラウド攻略のカギだ！

Text：

チーム戦での立ち回り方

デュエルガンダムアサルトシュラウド（以下AS）の弱点は、通常移動速度が遅いことと、BD速度が遅いということ。つまり機動性にやや難があることになる。ASは片追いに弱く（敵に追い付かれる）、僚機が片追いされているときにカットしづらい（敵に追い付けない）といえる。

そこで、チームとしての有効戦術の一つとして挙げられるのが「片追い」である。ASは、チャージショットをはじめとした高威力の攻撃手段を多く持つため、2対2の戦闘や乱戦になるとダメージ面で優位に立てる点からも、片追いが有効な戦略といえるのだ。

ASのパートナー機にもよるが、敵2機の距離が近ければASを優先して狙い、距離が離れていれば僚機を狙う、というのが基本。特に敵を分断させてからの片追いが有効なので、常にレーダーを利用し、位置関係を把握したい。

1対1の攻防

ASに攻撃を仕掛ける際に特に注意する攻撃は、チャージショットと特殊格闘だ。チャージショットの威力は一四〇（メイン射撃が一〇〇）と高く、ダウンを奪われる。そして中距離以上の間合いでもホーミング性能が高いため、ステップに合わせられてしまうという非常に厄介な攻撃だ。

そして最大の特徴は、チャージショットキャンセルの存在。格闘攻撃をチャージショットでキャンセルし、スキを軽減できるのだ。特に注意したいキャンセルコンボは、特殊格闘からのもの。特殊格闘はホーミング性に優れ、かつ発生が早い（抜刀時は特に早い）。ASの格闘では主に特殊格闘に気を配っておこう。

以上の点から、ASは常にチャージショットがたまっていると想定して動きたい。大事なのは、極力ASに近付かないこと。特殊格闘も怖いので、距離を保って中～遠距離での射撃戦に持ち込みたい。

次に近距離戦で注意したいのが、不用意な格闘は絶対に出さないということ。ASの格闘を避けて格闘を決めようとしてもチャージショットで迎撃されるか、よくて相打ちになってしまう（ダメージでは負ける）。よって、近距離戦でも射撃重視で戦おう。常に相手は特殊格闘を狙っているので、射撃で迎撃するか、自由落下などを用いつつ避けたい。

シールドガードも有効な手段になる。格闘をシールド防御できれば相手のチャージが消えるので、防御後の展開が有利になるのだ。

ASの特殊格闘を射撃で迎撃する。避けるよりも迎撃するのが理想だ。

チャージショットを予測して、シールドガード。ここが反撃のチャンスだ！

特殊格闘を避ける。距離が近ければ、常に特殊格闘を意識しろ！

相手の狙いを知るべし！
ラゴゥ

特徴的な機体だけに苦手意識を持つ人は多いはず。まずは特性を理解して弱点を知るのが重要だ。

Text：モミアゲ

着地狙いをつぶす

ラゴゥは中距離からでもこちらの着地硬直に素早く接近して狙い撃ちできる、嫌な機体。タイミングをうまくごまかして着地するのが基本だが、できれば優位な状況を作り出したいところだ。

そこで活躍するのが空中ステップと高飛びの二つ。両方とも多少のブーストゲージが残っていることが前提となるが、ラゴゥの接近には有効な選択肢となる。

空中ステップは実行後に重力の影響を受けにくく、一瞬空中に停滞してゆっくりと着地する性質があるため、うまく使えば滞空時間を大幅に延ばせる。着地を狙えると思って接近したラゴゥの着地を、逆に狙い撃ちしよう。

そして高飛びは、ラゴゥの視界から消えるのが目的。緊急の回避手段として使うことになるが、ラゴゥがBDを続けるようなら、高度を下げつつ格闘攻撃を狙おう。距離を取るようなら深追いせずに、いったん着地しておく方が安全だ。空中で停滞する行動ができる機体は、かなり強力な回避行動として機能する。

着地を狙うラゴゥに気付いたら、ブーストゲージを確認しつつ……、

空中ステップで滞空時間を延長してラゴゥのブースト切れを待とう。

高飛びでラゴゥの視界からいったん消え、攻めるか距離を取るかの選択をしよう。

ラゴゥが接近してきたら上記の方法で撃退、という流れが理想的だ。

ラゴゥの苦手な攻撃が無い機体は、基本的に別の敵機を狙っていこう。

アンチ機体をチョイス!?

ラゴゥは他機体に比べ、BDから咄嗟の方向転換やステップが難しいため、迎撃できない位置（高飛びなど）からのチャージショットや、移動距離の長い格闘を回避するのが困難という弱点を持つ。

プレイヤー技能で克服できる部分ではあるが、高飛びを含めた視界外からの攻撃には対応できないのが現実だ。あまりにラゴゥへの苦手意識が強い場合は、チームにフリーダムやバスター、格闘間合いの長いジャスティスに、ドラグーンが強力なプロヴィデンスなどを入れてみるのもあり。

ただし、ラゴゥはあくまで支援機体なので、ラゴゥに固執し過ぎてもう1機がフリーにならないよう、十分に注意してほしい。

SEED 連ザ デュエルガンダムAS対策 サブ射撃も注意すべき攻撃だ。威力こそ高くはないが、攻撃の発生の早さはトップクラス。相手が相打ち狙いで出してきた場合、回避するのは至難の業だ。
ラゴゥ対策 サブ射撃も注意すべき武装。威力は高くはないが、攻撃の発生の早さはトップクラス。相手が相打ち狙いのときに、回避するのは至難だ。

SYSTEM ANALYSIS
システム考察

今月は、初心者が対処に困りがちなステップ待ちや高飛びの全ぼうに加え、上級者にもニーズの高いコンボ補整について紹介しよう。

Text：モミアゲ

ステップの性質を知る

ステップの出始めには、攻撃のホーミングを切るという性質がある。動作中でもジャンプボタンによるキャンセルが可能なため、回避はもちろん、移動手段としての性能も高い。

また、空中ステップはステップ動作を完了する前に次のステップへ移行可能で、高い回避能力を持っている。ブーストゲージの残量にさえ注意すれば、短い間隔の空中ステップ（複数回）は回避行動として最も優秀な手段なのだ。

1対1の状況では、ステップによる様子見が基本。無理な攻めは厳禁だ。

なお、敵がBDで間合いを詰めてから狙う射撃に対しては、地上ステップを使うのが有効。こちらのステップ方向を完全に読まれない限り、ステップ硬直を狙った相手の射撃が振り向き射撃になる。そのため、射撃タイミングが遅れてこちらの硬直に間に合わないのだ。

うまく攻撃を避ければ反撃のチャンス。ダメージの高い格闘がお勧めだ。

ステップ方向を読まれないのがコツ。時には大胆に前ステップも使おう。

「ステップ待ち」の相手をどう崩せばいいのか？

A 極端に発生の早い攻撃なら簡単ですが、一般的な性能の射撃をステップの硬直に合わせるには、まず**振り向き射撃を出さないこと**が絶対条件です。BDから狙う場合には、相手のステップ方向に向けた早めの旋回と、空中ステップを使います。うまく読みが当たったら続けて攻撃、読みが外れた場合は攻撃せず、仕切り直しましょう。

方向が合っていたら、硬直に射撃を合わせよう。

相手のステップ方向を先読みして空中ステップ！

視界の変化

●目視できない高さを知る

自機と敵機の距離が近い状況で高く飛び上がられると、敵機を画面内に捉えられなくなる。通称・**高飛び**と呼ばれているテクニックで、回避行動としての効果が特に高い。

ただし、ブーストを使い切ると着地のフォローができずただの一時しのぎになってしまうことに注意しよう。どの距離でどれだけ高く飛べば相手の視界から消えるかを把握できれば、ブーストゲージを効率よく使えるようになる。

この距離ならば、このぐらいの高さで既に相手の視界から消えている。

●使いどころを覚える

最も有効なのは「2機に片追いされている状況」での使用になる。普通にBDを使用して逃げ回るより、取り残された僚機が追い付きやすい点と、敵機2機の位置を確認しやすい点で優秀なのだ。また、ブーストゲージを使用せずに高度を保てる行動を取れる機体だと、さらに有効に活用できる。

ほかにも、敵機に狙われている状況下で、僚機に援護射撃を行ないたい場合にも役立つなど、用途はかなり多彩だ。

こういった上下の動きが基本となる支援向きの機体は、意外に多いのだ。

攻撃しつつ空中で停滞できる機体には、必須といえるテクニックだ。

視界外からの起き攻めにどう対処したらいいのか？

A 相手の攻撃タイミングが確認できないため、当てずっぽうな迎撃行動だけは避けるべきです。また、その場から離れようとジャンプやBDをしてしまうと、ホーミング性の高い格闘攻撃に捕えられてしまいます。こちらの取る行動としてはステップが最も攻撃を受けづらいので、**基本は横への地上ステップで対処**しましょう。これに、射撃を読んだ**前ステップ**（振り向き撃ち誘発）と、格闘を読んだ**後ろステップ**（こちらの視界に捉える）を交えた対処が好ましいです。

起き上がったら、無敵時間中に後ろステップするのが基本だ。

コンボ補整について

本作のコンボ補整は従来のヒット数だけでなく、使用した攻撃方法によって補整の掛かり方が変化する。

例えばビームライフルを交互につなげた場合のダメージは100％→58％、格闘を交互につなげた場合には100％→96％と減少した。そして格闘→ビームライフルが100％→96％に、ビームライフル→格闘が100％→58％となったことから、直前に当たった攻撃方法に応じて補整が掛かることが分かる。

なお、マシンガンの攻撃は100％→96％、ソードストライクのマイダスメッサーは100％→82％など、武器によって多様な補整値が存在する。連係やコンボを重視する機体には大きな要素なのだ。

攻撃に掛かるコンボ補整は、約2秒で解除される。

大したダメージが期待できないなら、補整が切れるのを待った方がいい。

SEED 攻略 **ステップ補足** 両者がステップを繰り返している状況で、こちらがステップしている状態から相手のステップ硬直を狙っても、攻撃がホーミングせずに避けられてしまう。相手が先に攻撃をしてこないと読んだ場合には、いったんステップをやめて、通常移動からステップ硬直を狙ってみよう。すると、いとも簡単に攻撃が当たるようになる。ぜひ試してみよう。

KNOWLEDGE ABOUT MS
機体別攻略

日を追うごとに深まる対戦戦術。今月は使用率の高い機体、そしてポテンシャルを秘めながらも敬遠されがちな傾向にある機体からセレクトしてお届けしよう。

機動力は最上級！

フリーダムガンダム

特にブースト性能に秀でたフリーダムガンダム。空中戦において、右に出る機体は無い!?

Text：シシシ

ブーストを活用した前線での立ち回り

フリーダムガンダムが他機体に比べて抜きん出ているのは、上昇（ジャンプ）性能と、BD持続時間の2点だ。

まず上昇能力を活かした立ち回りを考えよう。この能力が高いということは、「相手の上を取れる」ということ。特にフリーダムは、サブ射撃やチャージショットといった空中からの攻撃を多用する機体なので、積極的に相手の頭上を取ること（いわゆる「高飛び」）を心掛けたい。また、高コストは前線に居ることが多いため敵機2機に狙われやすいので、回避方法かつ前線でのおとりとしても高飛びは有効である。

次にBDの持続時間の長さの活用について。この能力に秀でていることは、相手より後に着地する、つまり着地硬直を狙いやすいということになる。相手より後から飛べば、より着地を狙いやすいだろう。積極的にBDを使って相手との距離を詰め、着地硬直に対して間合いに応じた攻撃を加えたい。格闘を狙う際の最大ダメージコンボは、格闘3段↓⬆格闘。覚醒時はBD格闘↓⬅or➡格闘↓格闘2段↓サブ射撃とつなげれば、大ダメージを与えられる。

なお、優れたBD持続性能は、防御面でも有利に働く。相手の着地を狙いやすいということは、逆に自機は狙われにくいということになるのだ。豊富なブーストゲージを活かしてフェイントを使い、敵の狙いかわしていこう。

覚醒時のBD格闘は特に当たりやすい。ここからコンボも狙える優れものだ！

ブースト持続性能を生かして優位に攻撃。距離を詰めて、ガンガン片追いしよう。

その姿、まさに悪魔！

プロヴィデンスガンダム

研究が進むにつれ、徐々にさらけ出される強大な天帝の力……もはや他機体の追随を許しはしない。

Text：モミアゲ

高飛びも最強か？

サブ射撃のドラグーン「1ユニット」は、ボタン押しっぱなしで全ビットが展開or射出されるまで、その場で停滞させることが可能だ。これを目押しで入力すると、全ビットを展開or射出した状態でも、その場で停滞し続ける（モーションだけ行なう）。

これを高飛びに活用すれば、着地タイミングのコントロールができる分、優秀な離脱行動として機能する。ドラグーン自体の硬直も長くはないので、迎撃に向かってきた敵機に素早く対応しやすいのも大きな利点である。

また、ビット射出を使うことで地上の敵機にプレッシャーを掛けられるし、レバーニュートラルで設置したビットからの射撃を併用すれば、追い掛けて上昇してくる敵機にも攻撃を加えられる。入力は忙しくなるが、安易に追い掛けてくる敵機は簡単に迎撃できるのだ。

注意すべきは、ドラグーン使用中にもブーストゲージを消費するために、着地時には常にブーストゲージが無い状態になっているという点である。いつまでも高飛びで浮遊しているワケにはいかないので、状況を見つつ、着地のタイミングを探すことが重要になってくるだろう。上昇してくる敵機とすれ違いざまに着地するか、僚機が援護に来てから着地するのが、理想的な着地のタイミングではないだろうか。

超高空からのオールレンジ攻撃。設置を多めに使いつつ、たまには射出も交ぜよう。

ブーストゲージが無く、タイミングをごまかせないので、着地が重要課題だ。

起き攻めも最強!?

ビットを5個以上設置している状態で敵機がダウン（間に合えばダウン後に設置しても可）したら、起き攻めのチャンスだ。起き上がりに密着し、敵機が起き上がって動き出す瞬間に「ステップ～ドラグーン射撃↓敵機に密着するようにBD」を行なう。極端に発生が早くてダウン奪える攻撃以外での迎撃は不可能で、ステップでの回避も不可能という凶悪な起き攻めだ。

なお、プロヴィデンスの方向にBDをして、すれ違う形で距離を取られると一応回避される。しかし、ここからプロヴィデンス側としては格闘という選択肢がある上に、反撃を受ける心配が無いのは大きい。その場から格闘を交ぜていけば、ヒット率は高まる。

仮にドラグーン射撃が回避されても、強力な⬆格闘で離脱を阻もう。

無敵時間があるため、ステップからのドラグーン射撃は遅めに出そう。

SEED事典 フリーダムガンダム …… ～らは、ヒットさせたのと同時に次の格闘ボタンを押す必要があるのだ。
プロヴィデンスガンダム …… 間差攻撃に対処する場合には必須となるテクニック。

成長し続ける正義
ジャスティスガンダム

基本的な戦略は変わらないが、わずかなところで差が出る小技的なテクニックを紹介しよう。

Text：ニクマン

ずらし押しをマスターせよ！

格闘コンボをダメージアップするためのテクニック。

やり方は簡単だ。格闘と射撃のタイミングをずらして押すだけ。射撃を遅く（格闘攻撃が当たる前に）押せば、そのままチャージ状態になり、格闘コンボ後にチャージショットでキャンセルできるのだ。

これで普段からチャージショットをためていなくても高威力の格闘コンボを決めることが可能だ。チャージ中の行動制限が無くなるので、格闘を狙うときは常に射撃をずらし押しするクセを付けよう。

格闘攻撃ヒットまでに射撃ボタンを押す。そのまま格闘コンボを入力。

格闘コンボを最後まで決めてから射撃ボタンを離せば、追撃できる！

⬆格闘の使い分け

⬆格闘には単発と派生技の2種類がある。全体の威力は派生技の方が高いが、全弾ヒットする場面は少ない。状況に応じた使い分けが必要だ。射撃をかわした後の確定反撃には⬆格闘単発を使い、確実にダメージを取ろう。

逃げる相手への追撃や自分から攻める場合は派生技が有効。チャージショットを撃つとき、相手の方向に軌道修正するのでヒットさせやすい。

⬆格闘をステップで避けられても追尾し直す。何とも恐ろしい性能だ。

目指せ！ ブーメランマスター
ソードストライクガンダム

格闘攻撃主体にため、攻撃を当てにくい機体だ。ブーメランをうまく使い、確実にダメージを与えよう。

Text：ニクマン

マイダスメッサーの戻りを当てる

行きと戻りに攻撃判定のある、ビームブーメランのマイダスメッサー（以下、MM）。普通に使うと当たらない戻り時の判定を、確実に当てる方法がある。

BDで移動しながらMMを発射し、行きでヒットしたらすぐさま逆方向にBD。すると、本来なら敵を通り過ぎる戻りの軌道が変わり、ヒットさせることができるのだ。行きのMMの位置によって移動距離の調節が必要。慣れるまで大変だが、できればコンボが確定する。ソードストライク使い必須のテクニックだ！

BDからのMMがヒット。MMの位置をよく見て……。

逆方向にBD。MMと敵が重なるように移動すればOKだ！

読み合いを制してダメージアップ！

格闘①～②をメイン射撃でキャンセル。そこから格闘→⬆格闘→⬆格闘というコンボが入り、大ダメージを与える。

このコンボは確定ではなく、メイン射撃後の読み合いに勝たなくてはならない。相手がその場で反撃しようとしたら、そのまま格闘。相手がステップしたらBDからの格闘が入る。自軍の劣勢時には積極的に狙って、逆転を図ろう。

メイン射撃をキャンセルしたらこの状態。相手の動きを読んで行動しよう。

決めろ！ クロスカウンター
ストライクルージュ

強力な⬅or➡格闘の性質、有効活用できる場面とヒット後の選択肢を覚えて一気に戦力UPを図ろう！

Text：モミアゲ

狙うは⬅or➡格闘

ストライクルージュの⬅or➡格闘は横方向への移動速度が速いため、相手の攻撃を避けやすい。そのため、ステップに近い感覚で、敵機の攻撃を避けつつ攻撃を繰り出すカウンター攻撃として使えるのだ。ただし、敵の攻撃を避けられても回避する幅が狭いことから、攻撃範囲の広いものからは回避し切れずに引っ掛かってしまう点には注意したい。それでも一般的な射撃や格闘（引き付けが必要）であれば、⬅or➡格闘のワンコマンドで回避&攻撃ができるというのは、やはり大きなメリットといえよう。

次に⬅or➡格闘がヒットした場合だが、混戦状態以外では⬅or➡格闘→メイン射撃とつなげていこう。このコンボは⬅or➡格闘→追加格闘→メイン射撃（ダウン追い打ち）とダメージが3しか変わらず、その後の状況が有利に展開できるのがその理由だ。メイン射撃ヒット後は、素早く前方ステップやBDで敵機に接近し、「ステップ（反撃読み）」と一瞬待って「⬅or➡格闘（ステップ読み）」とで選択を迫ろう。

また、相手の反撃をステップで回避することに成功した場合、ちょっと遅めに攻撃を決めることでコンボ補整を途切れさせることが可能。ここからは再び⬅or➡格闘→メイン射撃を決めて選択を迫ったり、⬆格闘などで一気に大ダメージを狙ったりしよう。

相手の格闘攻撃は引き付けて、⬅or➡格闘で返せるように練習しておこう。

高い位置で当てた場合には距離が大きく開くので、追加入力まで出し切る。

SEED事典
ジャスティスガンダム ⬆格闘からの派生技を出す場合、ずらし押しではチャージが間に合わない。こちらはあらかじめチャージしておく必要がある
ソードストライクガンダム 格闘をメイン射撃でキャンセルした後にBDする場合は、MMの戻りが当たるように移動すれば、読み違えたときのケアになる。

意外性を追求!?

バスターガンダム

チャージショットの特性を活かせば、トリッキーな動きが可能になる。これで戦略の幅が広がるか？

Text：ニクマン

チャージを悟られないために

2種類のチャージショットの使い分けが重要となるバスター。一度チャージが完了したら、攻撃をくらうかチャージショットを撃つまでチャージを解除できないという欠点があるため、いかにチャージしていることを相手に悟らせないかがポイントになる。

そこで有効なのが、初めに撃った攻撃の持続中（硬直中）にボタンでチャージすること。例えば、メイン射撃を撃ってそのままメイン射撃をチャージしたらバレバレだが、格闘ならバレにくい。「そのままチャージしない」など選択肢を増やせば、強力なチャージショットを活かせるのだ。

チャージショットゲージの秘密

意外に知られていないが、チャージショットゲージはチャージが完了する前にボタンを離すと、一気に0に戻らず徐々に減っていくという特性を持っている。そのため、ボタンを押したり離したりを繰り返せば、チャージショットゲージをMAX直前のまま維持することが可能なのだ。

これを利用して、メイン射撃→メイン射撃チャージショット、格闘→格闘チャージショットといった、相手の意表を突く荒技もできる。チャージショットは各種通常射撃攻撃をタイミングよくキャンセルするとコンボとして成立するので、活用しよう。

メイン射撃を撃ちながら格闘ボタンでチャージ。もちろん逆のパターンも可能だ。

メイン射撃を撃って既にゲージはこの状態。すぐにチャージショットを撃てる。

敵をしつこく追い回せ！

レイダーガンダム

扱いが難しいために敬遠されがちだが、変形時の動きを理解すれば優秀な援護機として立ち回れる！

Text：ニョホ

短所を把握して対策を立てよう！

レイダーを使用するに当たり、まず短所を把握したい。一つはBDを解除する動きがかなり遅く、それによって着地硬直を狙われやすい点。もう一つは、BD中に相手の格闘攻撃を迎撃しにくいという点だ。BD関連に短所が集まっているので、これを克服して優秀な援護機体を目指そう。

まず着地硬直を狙われることへの対処法として、着地のタイミングをずらすことを考えたい。しかし相手は変形解除を見てからでも硬直を狙えるので、それが難しいのが実状である。

そこで、着地時の⬆格闘と⬅or➡格闘でしのいでいこう。これらはブーストゲージを回復させてすぐにBDできるように、なるべく着地した後に出すことが大切だ。しかし、これらの行動はあくまで最終手段である。

次にBD中に距離を保てず、格闘の間合いに入ってしまった場合は、軸を合わせてBD格闘を狙う。うまくいけば格闘をつぶせるし、外れてもスキ無く脱出できることがある。当てるためには、相手よりも高度を少し高く保つのがコツ。

これらのポイントを押さえた上で、2対2では味方が相手を引き付け、自機は敵の後ろからメインやサブ射撃を当てる形で立ち回ろう。

僚機としてのお勧めはストライクルージュ、ブリッツ、デュエルASなど、前線で戦えるものだ。

着地後にうまく⬅or➡格闘を決めれば、相手にプレッシャーを与えられる。

当てにくいサブ射撃をいかに当てるかがレイダー使いの腕の見せどころだ！

方向転換をマスターせよ！

ラゴゥ

回避力を高める小ネタと、ダメージUPを図るセットプレイをご紹介。ラゴゥ使いはマスター必須!!

Text：モミアゲ

メイン射撃からの選択肢

基本的な立ち回りが僚機の援護、および機動力を生かしたヒット&アウェイとなっているラゴゥは、敵機の不意を突いた着地硬直狙いがダメージ源である。

着地狙いのメイン射撃がヒットした後に、相手の背後を取れる状況になっていたら、そのままBDで至近距離まで接近しよう。うまく背後を取った状態での接近に成功したら、素早く⬅or➡格闘を出す。相手が横にステップしようとも、反撃に移ったとしても、一方的に⬅or➡格闘がヒットするのだ（ただし発生が早く、左右に判定の広い格闘には負ける）。

ブーストダッシュの性質

ラゴゥのBDは超低空を保って地上を滑るように移動するため、BDを止める＝着地、という風に思われがちだった。しかしBD停止から最速でステップや再度BDの入力に成功すれば、着地を経由せずに素早い方向転換が可能なことが判明した。他機体では当然のようにできる方向転換だが、今までラゴゥにはできないと思われていただけにうれしい発見といえるだろう。

また、BD中に覚醒を使用した場合、通常は急停止↓着地となってしまうが、この部分も最速での入力ができれば、着地せずに再度BDへの移行が可能だ。前述の方向転換と併せて、活用してほしい。

素早い方向転換が可能。マスターして動きのバリエーションを増やせ！

タイミングはシビアだが、レバーニュートラルにしてから最速入力で……。

SEED

レイダーガンダム ⬅or➡格闘の2段目をミョルニル（特殊格闘）に替えてみよう。2段出し切った後に追い打ちでミョルニルを当てるより、ダメージが高い上にスキが小さいからだ

バスターガンダム 覚醒中はチャージスピードが速くなる。チャージショットを連発する豪快な攻撃にもチャレンジしてみよう

全MS 基本性能＆攻撃力データ

※基本性能およびダメージデータは、すべてアルカディア編集部の調査によるものです。

機体名 / コスト／耐久力	移動 / BD持	上昇 / SS	BD速 / LS	攻撃① / 攻撃⑦	D	攻撃② / 攻撃⑧	D	攻撃③ / 攻撃⑨	D	攻撃④ / 攻撃⑩	D	攻撃⑤ / 攻撃⑪	D	攻撃⑥	D
フリーダムガンダム	B	A	B	メイン射撃	105	チャージショット	258	サブ射撃	134	格闘①→格闘②→格闘③→⬆格闘	252	⬆格闘×2	162	⬅or➡格闘→格闘	165
560／720	A	B	B	⬅or➡格闘→⬆格闘	173	特殊格闘→格闘	13B	ブーストダッシュ格闘	120						
ジャスティスガンダム	B	B	*B/C⁻	メイン射撃	105	チャージショット	145	サブ射撃→メイン射撃	173	特殊射撃	113	格闘①→格闘②→格闘③	234	⬆格闘	150
560／720	A	B	B	⬆格闘→チャージショット→メイン射撃×2	195	⬆格闘【ファトゥム射出時】	70	⬅or➡格闘→格闘→特殊格闘	202	⬅or➡格闘→⬆格闘	170	特殊格闘	120		
プロヴィデンスガンダム	B	B	B	メイン射撃	105	サブ射撃【個別】	40	特殊射撃【一斉】	11B	格闘①→格闘②→格闘③	229	⬆格闘	120	⬅or➡格闘→格闘	164
560／720	A	B	B	特殊格闘	215										
エールストライクガンダム	B	B	B	メイン射撃	100	サブ射撃	36	格闘①→格闘②→格闘③	200	格闘①→格闘②→⬆格闘	267	格闘→⬆格闘→メイン射撃×3	217	⬆格闘	50
450／630	B	B	B	⬅or➡格闘→格闘	142	特殊格闘→格闘	158	ブーストダッシュ格闘	B0						
ソードストライクガンダム	B	B	B	メイン射撃	91	サブ射撃	36	特殊射撃	10	格闘①→格闘②→格闘③	246	格闘→⬆格闘→⬆格闘	206	⬆格闘	120
450／650	C⁻	B	B	⬅or➡格闘→格闘	182	特殊格闘	217								
ランチャーストライクガンダム	C⁺	B	C	メイン射撃	175	チャージショット	255	サブ射撃	24	格闘	94	特殊格闘	83		
450／630	C	B	C												
ストライクルージュ	B	B	B	メイン射撃	100	サブ射撃	36	格闘①→格闘②→格闘③	190	格闘①→格闘②→⬆格闘	190	格闘→⬆格闘	127	⬆格闘→格闘①→格闘②→格闘③→格闘④→格闘⑤	216
450／630	B	B	B	⬅or➡格闘→格闘	142	特殊格闘→格闘	244								
イージスガンダム	B	B	B	メイン射撃	100	メイン射撃【変形時】	100	サブ射撃	179	格闘①→格闘②→格闘③→格闘④	203	格闘①→格闘②→⬆格闘→格闘	204	格闘→⬆格闘→格闘	160
450／630	A	B	B	⬆格闘→格闘	115	⬅or➡格闘→格闘	156	特殊格闘→格闘①〜④	222	ブーストダッシュ格闘	139				
バスターガンダム	B	B	C⁻	メイン射撃	100	チャージショット（射撃）	260	サブ射撃	149	特殊射撃	149	格闘	90	チャージショット（格闘）	234
450／630	C⁻	B	B	特殊格闘	149										

※基本性能ではAを橙、ダメージでは150未満を黒、150〜199を橙、200以上を赤で表記している。

目指せEXステージクリア！ CPU戦攻略法

パイロットごとにルートが変わる本作のCPU戦は、非常にやり応えあるものになっている。原作を知ってからプレイすると、より楽しめそうだ！

ルート決定条件

CPU戦のルートは、選択したパイロットと「汎用機か地上用機体か」によって決定される。二人プレイ時は先にパイロット選択をしたプレイヤーのルートになる。そのルート数は、なんと30ほども用意されているのだ。

また、それぞれにEXステージがあり、出現条件は9面クリア時に**ノーコンティニューでランクSEEDであること**。二人プレイ時は一方がランクSEEDならいいので、ポイントの稼ぎ方を参考に協力してEXステージを目指そう。

CPU戦クリアに適した機体は？

フリーダムやカラミティなど、遠距離戦を得意とする機体が楽だ。CPU機は近くに居る敵機を狙い続ける傾向にあるため、僚機に気を取られているスキに強力な一撃をたたき込める。

また、近付いてくるときに着地を狙いやすいので、遠距離から威力の高い攻撃ができる機体がオススメだ。

CPU戦クリアが難しい機体は？

ソードストライクやデュエルASなど、近接戦闘がメインとなる機体では、CPU戦攻略の難度が高くなる。

CPUはシールドガードとステップを駆使するため、格闘を回避するのが非常にウマイ。先出しの格闘はまず当たらないと思っていい。しかも回避後にきっちり反撃してくるので、手痛いダメージをくらってしまうのだ。

硬直を見逃さずに反撃を決めれば、攻略の芽はあるか？

ポイントを稼ぐには？

1. 自軍のコストを減らさない
2. クリアタイムを短縮する
3. 高コストの敵を撃墜する
4. 対人戦で勝利する

SEED 夢究

データ表補足：基本性能の略表記は以下の通り。移動：通常移動速度、上昇：ジャンプボタンによる垂直上昇の持続性能、BD速：ブーストダッシュ速度、BD持：ブーストダッシュゲージの持続時間、SS：ショートステップの距離、LS：ロングステップの移動距離、D：ダメージ　データ補足：ジャスティスガンダムのBD速度は（ファトゥム装着時）／（ファトゥム非装着時）を表す。

機体名	移動	上昇	BD速	攻撃①	D	攻撃②	D	攻撃③	D	攻撃④	D	攻撃⑤	D	攻撃⑥	D
コスト／耐久力	BD持	SS	LS	攻撃⑦	D	攻撃⑧	D	攻撃⑨	D	攻撃⑩	D	攻撃⑪	D		
デュエルガンダムアサルトシュラウド	C	B	C	メイン射撃	100	チャージショット	140	サブ射撃	119	格闘①→格闘②→⬆格闘	208	格闘→特殊格闘	204	⬆格闘	219
450／650	B	B	B	⬅or➡格闘→格闘	152	特殊格闘	160								
ブリッツガンダム	A	B	B	メイン射撃	100	サブ射撃	58	特殊射撃	10	格闘①→格闘②→⬆格闘	195	⬆格闘	115	⬅or➡格闘	130
450／610	C	B	B												
カラミティガンダム	C	B	B	メイン射撃	101	サブ射撃	202	格闘	110	特殊格闘	258				
450／630	C⁻	B	B												
フォビドゥンガンダム	B	B	B	メイン射撃	103	サブ射撃	150	格闘①→格闘②	216	⬆格闘→格闘	142	⬅or➡格闘	140	特殊格闘	147
450／630	B	B	B												
レイダーガンダム	B	B	B	メイン射撃	97	メイン射撃	96	サブ射撃	150	格闘①→格闘②→格闘③	217	⬆格闘	133	⬅or➡格闘→格闘	152
450／630	B	B	B	特殊格闘	120	ブーストダッシュ格闘	80								
ストライクガンダム（ビームライフル装備）	C	B	C	メイン射撃	95	サブ射撃	36	格闘①→格闘②→格闘③	177	格闘①→格闘②→⬆格闘	168	格闘①→格闘②→特殊格闘	185	⬆格闘→格闘	157
420／580	C	B	B	⬆格闘→格闘【抜刀時】	157	⬅or➡格闘→格闘	143	⬅or➡格闘→格闘【抜刀時】	143	特殊格闘	177				
ストライクガンダム（バズーカ装備）	C	B	C	メイン射撃	111	サブ射撃	36	格闘①→格闘②→格闘③	177	格闘①→格闘②→⬆格闘	168	格闘①→格闘②→特殊格闘	185	⬆格闘→格闘	157
420／580	C	B	B	⬆格闘→格闘【抜刀時】	157	⬅or➡格闘→格闘	143	⬅or➡格闘→格闘【抜刀時】	143	特殊格闘	177				
デュエルガンダム	B	B	C	メイン射撃	100	サブ射撃	152	格闘①→格闘②→格闘③	213	⬆格闘	165	⬅or➡格闘→サブ射撃	153	特殊格闘	121
420／570	C	B	C												
ラゴゥ	A	C	B	メイン射撃	102	サブ射撃	142	格闘①→格闘②→格闘③	188	⬆格闘	126	⬅or➡格闘→格闘	147	⬇格闘→格闘	117
420／580	A	B	B	特殊格闘	156										

難関ステージ攻略

オノゴロ島

中立国オーブに対して、連合軍の新型機3機が強襲するステージ。キラ（赤服）やムウのルートで登場。全ステージクリアにとって最初の関門だ。

2機のストライクダガーを撃墜すると、カラミティ・レイダー・フォビドゥンの3機がまとめて登場する（ストライクダガーを2機とも墜とすまでは現れない）。長距離からしつこく撃ってくるカラミティと、強力な格闘を仕掛けるレイダーが厄介だ。常にレイダーを警戒して距離を取り、カラミティ・フォビドゥンの順番に撃墜しよう。

なお、水中戦がメインとなるため戦いにくいので注意！

原作アニメさながらに登場してくれる生体CPU駆る3機。そのシーンは必見だ！

コロニー・メンデル

ムウ・ディアッカ・キラの三人が同時に登場するステージ。クルーゼとモラシムの両ルートで通るが、クルーゼの方が難度は高めになっている。

モラシムルートの場合は、ムウがエールストライクに乗っている上に先に倒せるので楽なのだが、クルーゼルートの場合は必ず三人同時に登場する。しかもムウがランチャーストライクに乗っているので、困った……。3機とも強力なチャージショットを持っているので、一瞬でも気を抜くと瀕死に追い込まれる。落としにくいフリーダムを最後に残すように、ほかの2機から撃墜していこう。

キラのフリーダムが大暴れする。チャージショットをくらわないように気を付けよう！

SEED事典 クリアしやすいCPU戦ルートは？ なかなかに歯ごたえのあるCPU戦。「どうしてもクリアできない」「どんなルートでもいいからクリアしたい」という人は、地上用MSを選んでみよう。地上用MSには低コスト機体が多いせいか、比較的難度の低いルートが多くなっている。EXステージはさすがに難しいものの、9面までのクリア自体はかなり楽になるはずだ。

機体名	移動	上昇	BD速	攻撃①	D	攻撃②	D	攻撃③	D	攻撃④	D	攻撃⑤	D	攻撃⑥	D
コスト／耐久力	BD持	SS	LS	攻撃⑦	D	攻撃⑧	D	攻撃⑨	D	攻撃⑩	D	攻撃⑪	D		
シグー	C	B	C	メイン射撃	101	サブ射撃	132	格闘①→格闘②→格闘③	192	⬆格闘	100	⬅or➡格闘→格闘	148	特殊格闘	231
420／580	C+	B	B												
ゾノ	C	B	C	メイン射撃	87	サブ射撃	138	格闘①→格闘②→格闘③	219	格闘①→格闘②→⬆格闘	234	⬆格闘	130	⬅or➡格闘→格闘	153
420／640	C	B	A	⬇格闘	180	特殊格闘→格闘①→格闘②→格闘③	252	特殊格闘→⬆格闘	175						
ゲイツ(指揮官用)	B	B	B	メイン射撃	100	サブ射撃	20	格闘①→格闘②→格闘③	222	⬆格闘	147	⬅or➡格闘→格闘	147	特殊格闘	193
420／580	B	B	B												
ストライクダガー	C	B	C-	メイン射撃	90	サブ射撃	24	格闘①→格闘②→格闘③	177	格闘①→格闘②→⬆格闘	18B	⬆格闘	74	⬅or➡格闘	115
280／560	C-	B	C	特殊格闘	100										
M1アストレイ	B	B	C	メイン射撃	90	サブ射撃	24	格闘①→格闘②→格闘③	180	格闘①→格闘②→⬆格闘	1B0	⬆格闘	120	⬅or➡格闘	138
280／530	C-	B	B	特殊格闘	80										
ゲイツ	B	B	C-	メイン射撃	90	サブ射撃	20	格闘①→格闘②→格闘③	172	⬆格闘	147	⬅or➡格闘→格闘	133	特殊格闘	133
280／560	C	B	C												
バクゥ(レールキャノン装備)	A	C	C	メイン射撃	89	サブ射撃	127	格闘①→格闘②	167	⬆格闘	100	⬅or➡格闘	125	⬇格闘→格闘	117
2B0／540	A	B	C	特殊格闘	139										
バクゥ(ミサイルポッド装備)	A	C	C	メイン射撃	92	サブ射撃	131	格闘①→格闘②	167	⬆格闘	100	⬅or➡格闘	125	⬇格闘→格闘	117
280／540	A	B	C	特殊格闘	139										
ディン(指揮官用)	C	A	C	メイン射撃	97	サブ射撃	97	特殊射撃	130	格闘①→格闘②	1B6	格闘→⬆格闘	157	⬆格闘	90
280／490	A	B	B+	⬅or➡格闘	133	特殊格闘	120								
ジン(大型ミサイル装備)	C+	B	C	メイン射撃	127	サブ射撃	109	格闘①→格闘②	167	⬆格闘	100	⬅or➡格闘	115	特殊格闘	100
280／520	C+	B	B												

宇宙要塞 ヤキン・ドゥーエ

ミーティアを装着したフリーダムが登場するステージ。その圧倒的な破壊力はまさに脅威……ニコルやイザーク(傷無し)のルートに登場。

初期出撃のM1アストレイを撃墜すると登場する、ミーティア装備のフリーダム。モビルアーマー同様、常に飛行状態で移動し、すさまじい火力で襲い掛かってくる。放っておくとどんどん耐久力を削られるので、非常に危険。早めに撃墜してしまおう。

なお、格闘が非常に強力なため、実は接近すると危険だ。近付かれたら全力で逃げるべし! 遠距離からチクチク削っていくのが有効だ。

障害物が少ないので自由気ままに動き回る。その動きに惑わされないように注意!

ジェネシス内部

父の遺した大量殺りく兵器を破壊するために奮闘するアスラン。ミーティア装備のジャスティスで登場し、撃墜後にも通常装備で再登場する。

再出撃するジャスティスは僚機を引き連れているため、簡単には撃墜できない。そのため、初期出撃のM1アストレイとミーティアをいかに早く倒すかがカギとなる。

まずはアストレイを速攻で墜とし、ミーティア単体にすると楽になる。焦って格闘を狙うのは危険なので、遠距離からの射撃で確実に仕留めよう。安全に戦って、後半戦のために耐久力を温存しておくのが重要だ。

ミーティアは通常のMSよりもよろけにくく、うかつな格闘には反撃されてしまう。

SEED事典 EXステージのお楽しみ演出 EXステージには、その強烈な難度の高さだけでなく、さまざまな演出が用意されている。ニコルルートのEXステージでは、何とトールがスカイグラスパーで出撃する。このように、原作アニメのストーリーを知っていると大いに楽しめるような、多様な演出が用意されているのだ。たどり着くのは大変だが、いろいろと探してみよう!

機体名 コスト／耐久力	移動 BD持	上昇 SS	BD速 LS	攻撃① 攻撃⑦	D D	攻撃② 攻撃⑧	D D	攻撃③ 攻撃⑨	D D	攻撃④ 攻撃⑩	D D	攻撃⑤ 攻撃⑪	D D	攻撃⑥	D
ディン	C	B	C	メイン射撃	97	サブ射撃	97	特殊射撃	131	格闘①→格闘②	166	格闘→⬆格闘	147	⬆格闘	90
270／450	A	B	B	⬅or➡格闘	120	特殊格闘	120								
長距離強行偵察複座型ジン	C	B	C⁻	メイン射撃	100	サブ射撃	90	格闘①→格闘②	157	⬆格闘	100	⬅or➡格闘	120	特殊格闘	100
270／520	C	B	C												
ジン(マシンガン装備)	C⁺	B	C	メイン射撃	97	サブ射撃	13B	格闘①→格闘②→格闘③	183	⬆格闘	70	⬅or➡格闘→格闘	12B	特殊格闘	120
270／520	C⁺	B	B												
ジン(バズーカ装備)	C⁺	B	C	メイン射撃	111	サブ射撃	164	格闘①→格闘②	177	⬆格闘	100	⬅or➡格闘	115	特殊格闘	100
270／520	C⁺	B	B												
ジン(特火銃粒子砲装備)	C⁺	B	C	メイン射撃	100	サブ射撃	186	格闘①→格闘②	177	⬆格闘	100	⬅or➡格闘	115	特殊格闘	100
270／520	C⁺	B	B												
グーン	C	B	C	メイン射撃	103	チャージショット	125	サブ射撃	125	格闘①→格闘②	13B	格闘→⬆格闘	1B5	⬆格闘	120
270／520	C⁻	B	B	⬅or➡格闘	110	特殊格闘	160								
ザウート	*E/B	*B/E	*E/—	メイン射撃	70	メイン射撃【変形時】	101	サブ射撃	105	格闘	95				
210／430	*E/—	*B/B	*C/C												
プロトタイプジン	B	B	C	メイン射撃	97	サブ射撃	127	格闘①→格闘②	157	⬆格闘	100	⬅or➡格闘	105	特殊格闘	100
210／420	D	B	B												
ジン・オーカー	C⁻	B	C	メイン射撃	97	サブ射撃	20	格闘①→格闘②→格闘③	150	⬆格闘	100	⬅or➡格闘→格闘	127	特殊格闘	100
210／420	C⁻	B	B												
ジン・ワスプ	C	B	C	メイン射撃	9B	サブ射撃	124	格闘①→格闘②→格闘③	1B3	⬆格闘	B0	⬅or➡格闘→格闘	138	特殊格闘	120
210／420	C	B	C												

EXステージ
資源要塞ヘリオポリス

天帝の名を冠するプロヴィデンスが3体まとめて出てくる激ヤバステージ。モラシム・ザフト一般兵の地上MSルートとなるEXステージだ。

初期出撃しているのは指揮官用ゲイツ2機なので、余裕で撃墜できる。後半戦に備えて、ここは無傷で乗り切りたいところだ。

問題はその後に出てくるプロヴィデンス3機！　おびただしい量のビット攻撃で、どこからビームが飛んでくるのか全く分からないのだ。長期戦になると圧倒的に不利なので、玉砕覚悟で突っ込み、強烈な格闘コンボなどをたたき込んで短期決戦を狙おう。

3機からビットを撃たれたらたまらない。1体に攻撃を絞り、着実に撃墜していこう。

EXステージ
コロニー・メンデル

フリーダム・ジャスティス・プロヴィデンスの3機がまとめて登場する、まさにEXステージ。サイ・連合軍一般兵の通常MSルートとなる。

いきなり出てくるのがプロヴィデンス2機。この時点でもきついのに、続けて最高コスト3機が登場する……。前半戦で自軍コストを減らしたらまず勝ち目が無いので、慎重に立ち回ろう。

後半戦に持ち込んだら各個撃破を狙う。まとめて相手をするのは不可能に近いのだ。引き離して1体ずつ倒していこう。なお、覚醒を使えるクルーゼからは逃げ回って、最後に倒すといい。

最強のお供を引き連れたラウ・ル・クルーゼ。まさに世界の終焉を思わせる……。

SEED カンタン!?　ミーティア獲得法：手っ取り早くミーティアと戦いたい!!　そんなものぐさなキミ(?)にオススメなのは、イザーク(傷無し)かザフト軍一般兵の通常機体(汎用MS)を選択したルート。これらのルートで、EXステージまで進むと大変なことが待ち受けているのだ!!　データ補足：ザウートの基本性能データは、(MS形態時)／(変形時)をます。

聖戦本格化!
勝利の行方はどの軍勢に!?

THE KEY OF AVALON 弐 鍵聖戦 War of The Key

HIGH TITLE ASSIGNED BATTLE

上位称号と称号認定戦

待望の新エキスパンション『鍵聖戦』稼動から1カ月が経過した。今回は、新たに変更された称号戦や魔導レベルなどの詳細データや、レジェンドカードなどを大特集! ボードゲーム同梱の追加リフィルキット『円卓の召喚符』も発売が迫り、ますます盛り上がりを見せる。8月26日に発売されたムックもよろしく!

アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
■メーカー：セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル+トレーディングカード
■発 売 日：2005年8月3日(稼働中)
■使用基板：TRIFORCE

Text:C-LAN

■アヴァロン以上の上位称号一覧

学年	特殊称号
15	アヴァロン
16	銅の～
17	銀の～
18	金の～
19	白金の～
20	光の～
21	英雄
22	覇者
23	王者
24	皇帝
25	魔導王
26	魔導神
27	天上人
28	天空の主
29	創造主
30	全能の神
31	月光の神
32	太陽の神
33	銀河の神
34	宇宙の神
35	大宇宙の神

■昇級に必要な証の数(0～15学年)

学年	学位	証	学年	学位	証
0	候補生	0	8	魔法使い	1480
1	1学年	20	9	魔術師	1980
2	2学年	67	10	魔導師	2563
3	3学年	201	11	上級魔導師	3230
4	4学年	363	12	大魔導師	3980
5	5学年	571	13	賢者	4813
6	6学年	827	14	大賢者	5730
7	7学年	1130	15	アヴァロン	6730

■キャラクター固有の呼称(16～20学年)

キャラクター	呼称
ダグリス	総帥
ディアラ	楽師
カルノ	竜王
アリューシャ	騎士
シズマ	海王
イーノ	魔王
ローザ	王女
コッペリア	コッペ
ダグダ	カエル
ディアドラ	校長

さらに特殊称号の上限がアップ

本作では、アヴァロン以上の称号持ちがしのぎをけずる称号認定戦のルールに、いくつかの変更が加えられた。

まず、30学年(全能の神)を超える称号の追加。新たに5段階が用意され、最高称号は35学年(大宇宙の神)になった。構造的に上に行くほど「称号戦が発生する相手が居ない」状態になり、30学年(全能の神)クラスは現行でもほとんど見ないだけに、ここまでの高みに昇り詰めるのは非常に厳しそうだ。また、奪える称号ポイントの数値なども調整された。左表の称号一覧とともに、下のカコミでチェックしてほしい。

大きな変更点は三つ

学年の差が一定以内の上位称号プレイヤー同士が通常プレイに同席すると、称号認定戦が発生する。鍵を持ってほこらに入れば、他方から称号ポイントを奪うことが可能だ。これを繰り返し、称号ポイントが最大値まで達したプレイヤーが賢者の城へ到達すれば昇級できる。これが称号戦のルールだ。本作も、この基本システムこそ変わっていないが、数字の調整などで大きな変更が3点加わった。順に見ていこう。

1 基準値は100

これまでは基本値0、−100で降格し、100で昇格していたが、マイナスを廃止。100ポイント底上げがされた。これは表現の違いなので、実質的には以前と同じだ。『弐』から『鍵聖戦』への更新時は、勘違いしないように注意。

この変更については、単純な見た目の違いだけなのであまり気にしなくていい。アヴァロンには降格が無いのもこれまで通りだ。どれだけ称号ポイントを奪われても、スタート値の100を下回ることは無い。

2 干渉幅が拡大

ほこら到達時に奪える称号ポイントは、これまで同学年の15が最高だった。この値が25に増加し、4学年差のプレイヤーまで、称号戦が発生するようになった。例えばアヴァロンなら、19学年(白金の～)まで称号戦が対象になる。

対戦相手の学年	称号ポイント
同学年	±25
±1学年	±20
±2学年	±15
±3学年	±10
±4学年	±5
±5学年以上	0

ポイントの上昇と干渉幅の拡大から、これまでよりも称号ポイントの動きがはるかに大きくなっている。四人対戦ならば、1回のほこら到達で最大75ポイントも奪える。代わりに降格のリスクも高くなっている。

3 裸待ちにペナルティ

ほこらに到達して称号ポイントを奪ったらわざと裸終了し、取られる前に撤退する……という行為を抑止する措置も導入。この裸待ちが特に効果があったのは、残りライフが3のときだった。今後は裸戦闘という行為自体が−20ポイントのペナルティ対象となる。

裸での防御戦闘	−20

戦略面での影響

いわゆる「取り逃げ」をするつもりが無くても、手札が事故気味で裸終了にならざるを得ない状況はある。こんなときは、場合によっては手前でわざと停止した方がいいかもしれない。もちろん、行動終了自体にペナルティは無いので、入城できるなら裸でOKだ。

魔導レベル上げの各種知識

魔導レベルと熟練度

MAGIC LEVEL DEXTERITY

【バルキリークララ】

今月号の特別付録カードについて

今月号の付録カードは、Utakata氏による特別連作版【バルキリークララ】。ムックと『円卓の召喚符』に同梱される【ワルキューレゼロ】、【バルキリー】と並べると1枚の絵になるのだ。カードの性能は通常版と同じだ。

Text: C・LAN

EXカードも加算対象に

EXカードの扱いも、これまでさまざまな経緯をたどったが、『鍵聖戦』ではしっかり反映されるように戻っている。

だが、EXカードの熟練度は下表の数字には含まれていない。所持していなくても、MAXのレベル35にすることは可能になっているのだ。持っているなら、レベル上げの手助けになる。

最大レベルの引き上げ

カード総数が42枚増加したことを受けて、最大の魔導レベルがこれまでの30から35までに引き上げられた。単純にこれまでの数値に加えられる形になっているので、ICを更新したら下がってしまった、ということは無い。もっとも、『弐』のときもレベルが変わっただけで、相対的に下がって見えただけだったが。

専用デッキで効率よく高めよう

カード1枚につき最大255まで熟練度が加算され、熟練度が移動スピードに反映されるという魔導レベルの概念は、当然本作にも引き継がれている。ただし、カードが追加されたことも影響して若干の仕様変更が加えられ、上昇速度の比率なども変化している。ここでは、『鍵聖戦』の魔導レベルの仕組みを解説しよう。

ちなみに、カードの熟練度がカウントされる行為は、1:侵略戦闘、2:移動、3:配置、4:支援、の四つ（モンスターの場合）。四属性の魔導レベルはその属性カードでの移動速度に、魔法と戦闘支援の魔導レベルはテレポート速度に影響を与える。いろいろなデッキを作り、まんべんなく上げていこう。

レベル0とレベル35の差は？

初期のレベル0と最高のレベル35を比べた場合、四属性カードでの移動は約1.3倍、テレポート速度は約2倍違う。戦闘支援が最も上げにくいので、大量に支援を積んだ【ブルーザガ】や【オクトパ】、【レッドズワイ】デッキ、または【異形の力】などを組み込んで効率よく上げたい。

■熟練度と魔導レベルの関係

魔導レベル	黄属性	青、赤、緑属性	魔法	戦闘支援
0	0	0	0	0
1	10	10	10	10
2	35	35	36	35
3	85	85	75	85
4	160	160	127	160
5	260	260	192	260
6	385	385	270	385
7	535	535	361	535
8	710	710	465	710
9	910	910	582	910
10	1135	1135	712	1135
11	1385	1385	855	1385
12	1660	1660	1011	1660
13	1960	1960	1180	1960
14	2285	2285	1362	2285
15	2635	2635	1557	2635
16	3010	3010	1765	3010
17	3410	3410	1986	3410
18	3835	3835	2220	3835
19	4285	4285	2467	4285
20	4760	4760	2727	4760
21	5260	5260	3000	5260
22	5785	5785	3286	5785
23	6335	6335	3585	6335
24	6910	6910	3897	6910
25	7510	7510	4222	7510
26	8135	8135	4560	8135
27	8785	8785	4911	8785
28	9460	9460	5275	9460
29	10160	10160	5652	10160
30	11730	11475	6375	10710
31	11880	11625	6475	10810
32	12130	11875	6675	11010
33	12480	12225	6975	11310
34	12930	12675	7375	11710
35	13515	13260	7905	12240

魔導レベル上げに役立つCPU支援情報

最後に、15学年（アヴァロン）から20学年（光の～）までのCPUデッキに入っている戦闘支援カードをリストアップ！　魔導レベル上げに本格的に取り組む際には、これを覚えて一人用を有利に進めよう。1学年変わればデッキ内容も大幅に変わるぞ。

■ダグリス

アヴァロン	【フィールドアーマ】、【進化の時】、【珍獣の羽】
銅の～	【縛りの呪い】、【亡者の盾】、【古代樹の実】
銀の～	【威圧のオーラ】、【道化師の呪い】、【背水の陣】
白金の～	【心眼】、【アンデッドソード】、【古代樹の実】
光の～	【攻撃強化】、【護符術】、【亡者の盾】

■ディアラ

アヴァロン	【フィールドアーマ】、【堕天使の嘆き】、【縛りの呪い】、【古代樹の実】
銅の～	【目くらまし】、【アンデッドソード】
銀の～	【封じ込め】、【口寄せの儀式】
金の～	【脆弱の沼】、【古代樹の実】
白金の～	【悪夢の戦い】、【弱体化の霧】、【道化師の呪い】
光の～	【古代樹の実】、【熱帯魚の唇】

■カルノ

アヴァロン	【弱体化の霧】、【目くらまし】
銅の～	【魔王の鼓動】、【風雷の舞】、【トリックスター】
銀の～	【黒の称号】、【金剛杵】、【堕天使の嘆き】
金の～	【魔鏡】、【進化の時】、【勇者の精神】
白金の～	【縛りの呪い】、【亡者の盾】、【名刀の波紋】
光の～	【威圧のオーラ】、【フィールドアーマ】、【死の鷲掴み】

■アリューシャ

アヴァロン	【亡者の盾】、【名刀の波紋】、【風雷の舞】
銅の～	【光の盾】、【刹那の見切り】、【熱帯魚の唇】
銀の～	【刹那の見切り】、【亡者の盾】、【天空の武具】
金の～	【道化師の呪い】、【黒の称号】、【亡者の盾】、【古代樹の実】
白金の～	【古代樹の実】、【トリックスター】
金の～	【特性侵食】、【かすめ取り】、【弱体化の霧】

■シズマ

アヴァロン	【威圧のオーラ】、【黒の称号】
銅の～	【墓場の暗盾】、【メルトダウン】、【増殖】
銀の～	【進化の時】、【堕天使の嘆き】、【亡者の盾】
金の～	【黒の称号】、【亡者の盾】、【トリックスター】
白金の～	【亡者の盾】、【魔王の鼓動】、【熱帯魚の唇】
光の～	【堕天使の嘆き】、【縛りの呪い】、【古代樹の実】

■イーノ

アヴァロン	【封じ込め】、【護符術】、【魔王の鼓動】
銅の～	【カードブレイク】、【黒の称号】、【トリックスター】
銀の～	【かすめ取り】、【進化の時】、【亡者の盾】
金の～	【心眼】、【目くらまし】、【魔王の鼓動】
白金の～	【古代樹の実】、【名刀の波紋】、【口寄せの儀式】
光の～	【聖女の加護】、【道化師の呪い】、【金剛杵】

■ローザ

アヴァロン	【聖女の加護】、【道化師の呪い】、【縛りの呪い】
銅の～	【硬気孔】、【亡者の盾】、【古代樹の実】
銀の～	【威圧のオーラ】、【攻撃強化】、【心眼】
金の～	【心眼】、【黒の称号】、【珍獣の羽】
白金の～	【覚醒】、【進化の時】、【風雷の舞】
光の～	【死の鷲掴み】、【悪夢の戦い】、【封じ込め】

■コッペリア

アヴァロン	【突進】、【増殖】、【珍獣の羽】
銅の～	【突進】、【刹那の見切り】×2、【珍獣の羽】
銀の～	【突進】、【珍獣の羽】
金の～	【突進】、【珍獣の羽】、【熱帯魚の唇】
白金の～	【突進】、【増殖】、【珍獣の羽】
光の～	【突進】、【刹那の見切り】×2、【珍獣の羽】

新支援カードの性能は？

戦闘支援カード選びの指針

THEOREM OF BATTLE SUPPORT SELECTION

何となく差しちゃってることはオイラも多いけど、戦闘支援カードは重要だよな。ちょっとだけマジメに考えてみようぜ。

Text C・LAN

原則と過程――時代の動向が生んだカウンターカード

■読み合いの元になる三すくみ

耐久上昇 ← 即死 ― ○○無効

【トリックスター】

先制 → 攻撃上昇 ← 避け

今回加わった戦闘支援の【トリックスター】は、いうなれば対策（即死＆避け）の対策（避け無効＆即死無効）の対策となるカードだ。ここまでこじれてしまうと（？）、もはや最初の三すくみの輪には入れない。しかし、旧【カルトホール】が健在なら格好の標的になるだろうし、今でも【名刀の刃紋】という食える対象が居る。時代の動向が生み出す読むべき手と、それをつぶすための手。そしてこの二つをつぶせる手とそれをつぶす手…… 300に達しようかというカードが、複雑に絡み合う読み合いを解きほぐすと、意外な抜け道があるかもしれない。

読み合いの原点は、攻撃支援と耐久支援、先制の三すくみだ。赤ければまず【フェレット】で、青に先制されることは無く、黄色は守りに強い。ここに避け、即死、各無効化支援が加わり、緑なら【ハコリス】率80％……と対策に対策する形で、読み合いの構図は変化してきた。

読み合いの複合手を捜せ！

戦闘支援カードは、デッキコンセプトやアタッカーに合わせて選択するのが基本となる。デッキが苦手とする分野をフォローする、という場合もあるだろう。この選択の指針には、支援モンスターの存在が大きな影響をおよぼしている。例えば攻撃値が50を超えるようなアタッカーがメインカードならば【トットー】や【ハコリス】、パラメータを極限まで育成するのであれば、彼らに加えて【ヤドカリン】も最警戒対象になってくる。ある意味では実に当たり前のことなのだが、こういった観点から支援カードを再評価してみると、また違った発見があるかもしれない。

『鍵聖戦』では新たに【隼丸】と【パンダ師範】も加わり、全体的に反射関連がクローズアップされている。何に勝てて何に負けるかという検証をクセ付けておけば、支援の選択に迷うことは少なくなるはずだ。

有力なデッキが現れれば、その対策カードも需要が高まり、定番カードになり得る。今回はどの勢力が時代を築くのだろうか。

強さを検証する

よく使われるカードには理由がある。そのカードが「強いから」と答えるのは、まったくもって正しい。では「なぜ強いのか？」とさらに一歩踏み込めば、強さのメカニズムが見えてくる。

【かすめ取り】

ハイリスクハイリターンな一面はあるが、相手の出す手を拒否できる。ルールを破るカードの一例だ。

【黒の称号】

耐久支援にも攻撃支援にも強い。グーとチョキに勝て、パーとはあいこ、という複合手の見本のようなカード。

【名刀の刃紋】

攻撃支援と避けに強い、ベクトルの違う複合手。これを手にするモンスターが強いのも価値を上げた一因。

『鍵聖戦』で加わった支援カード

では、これまでに述べた支援カードの食い合いも考慮した上で、『鍵聖戦』で新たに加わった戦闘支援カードを見てみよう。さまざまな要因があるので一概にはいえないが、この6枚が“手”としてジャンケンに加われるだろうか。

【魔王の鼓動】

育成は魅力だし、弱体化は怖い。ただ、どちらもそこまで極端なものではない。手札入れ替え系でのリスク回避は可能だが、このカード自体の補正が低い点が非常に気になる。いろいろな要素を詰め込み過ぎた感も……。

【風雷の舞】

避け、即死ともに期待値は45％。“ダメでもともと”の精神で気軽に挑めるところがうれしい。ただ、この気軽さは、支援モンスター的な感覚に近いものがある。多機能なので使われそうだが、恐らく2枚目以降としてかな……!?

【トリックスター】

基本的にはアンチカードなので、【トリックスター】が食えるカードの活躍次第といったところ。ただ、反射無効という天敵もあるため、【隼丸】などが一般化したら出番は意外に少ない……ということになる可能性も。

【熱帯魚の唇】

このカード単体での支援性能は、おせじにもいいとはいえない。この、ちょっと心細い戦闘が、輝かしい未来につながる。反射の動向次第な一面も。支援モンスターを引くことが多いようなら、外した方がよさそう。

【キマイラの宝石】

あまり気張らずとも15程度の数値は出る。この値は中途半端とも取れるが、侵略にも防衛にも使えるという点が素晴らしい。希望通りの効果が出せる【阿】＆【云】な感じ。配置要素が強いデッキで、よく使われることになりそうだ。

【口寄せの儀式】

もろに“コンボパーツ”的なにおいがぷんぷん。こうした組み合わせ依存型カードの命運は、コンボの威力次第。最高のパートナーさえ見付かれば、一気にスターダムにのし上がれる。R以下の戦闘能力持ちを、早速チェックしよう。

特性の発動順序をタイミング別にチェック！

スタック速度

STACK SPEED KNOWLEDGE

そのカードってば、どのタイミングで発動してるか知ってる？　勝ち負けも決まっちゃうんだから、覚えないとダメだよ～っ！

Text・伊勢猫

効果発動のタイミング

カード特性には個別の発動条件があり、これを満たすとリアルタイムに効果を発揮する。ところが戦闘時のように一括処理する関係上、発動タイミングが重複するケースも存在。この際の処理順序を示したのがスタック速度で、それぞれタイムテーブルに従って特性が処理される。ここではタイミング別に設定されたスタック速度・処理順位を詳しく解説しよう。

カード特性の発動条件と発動タイミングは、必ずしもイコールではないので注意！

■戦闘時のタイムテーブル

速度	特性
1	【かすめ取り】
2	【カードブレイク】
3	【ダゴン】、【ウォーフォーク】、【フリィーキィ】、【封じ込め】、【縛りの呪い】
4	【瞳のアルベール】
5	【バルキリー燕】
6	【特性侵食】、【口寄せの儀式】
7	【メガジョー】
8	【堕天使の嘆き】
9	自分パラメータ変化
10	相手パラメータ変化
11	【ユニコーン】、【レイクーン】
12	【消滅】
13	【悪魔の天秤】
14	先制/後攻
15	【草薙の燕】、【鉄の竜】
16	即死/避け/反射　【天使長クリオラ】
17	即死無効/避け無効/反射無効
18	【トリックスター】
19	【ブレードタイガー】、【ギャー】
20	反撃

早↑　↓遅

【草薙の燕】の飛燕乱桜などは、1回ごとに防御特性で判定されるので要注意。

消滅効果はスタック速度12に固定ではなく、カード特性に依存した速度となる。

戦闘時の発動特性

戦闘時の特性は種類が多く、すべてダメージの応酬前に一括処理される。その処理順序をスタック速度順にまとめたのが左にあるタイムテーブルで、1～20までの速度別にカテゴリーとして分類可能。なお、リストには入っていないが、冥界シリーズの付加効果については、スタック速度9（自分パラメータ変化）と同じ速度に設定されている。

発動順番

1. ①侵略側支援カードの効果
2. ②侵略側モンスターの能力
3. ③防御側支援カードの効果
4. ④防御側モンスターの能力

■戦闘開始時のタイムテーブル

速度	特性
1	【スカルマン】
	【エンゼルピッチュ】
	【レッドズワイ】
	【シーカッター】
2	【伝説の海賊旗】
3	【冥斧ヴァル】
4	【アンモロドン】
	【断罪の矢】
5	【天使長クリオラ】
6	【ピックル】
	【パン】
	【ルーン】
7	【カメポポン】
	【ヒノ】

早↑　↓遅

戦闘開始時の発動特性

このタイミングの特性は、戦闘開始時or移動後発動するカード操作系の特性で、処理順序は侵略側プレイヤーの特性が優先される。なお【エレフォート】と【ディナセーバー】の能力については、タイムテーブルよりも前の段階で効果を発揮される。

順番

1. ①侵略側カードの能力＆効果
2. ②防御側カードの能力＆効果

■行動開始時のタイムテーブル

速度		特性
1		【KP】
2	A	【プラテウム】
	A	【インフィニティー】
	A	【ジャンフィニー】
	A	【翼のエトワール】
	B	【ふぅ】
	B	【ジャンプー】
3		【珍獣の翼】
4		【ポヨロール】
5		【セラフィー・ルカ】
6		【魔王の鼓動】
		【カク象】
7		【海王の王冠】

早↑　↓遅

行動開始時の発動特性

行動開始時のタイミングは、戦闘終了時（勝利時）の追加テレポートなど。【テルテルオ】の能力は、タイムテーブル以前のタイミングとなる。なお、戦闘終了時の追加テレポートには、Aのモンスターだけ特殊処理が存在。基本的にテレポートは発動順で処理するが、B後にAが発動した場合、A発動時にBリセット→Aの一番最後の能力だけが発動していく。

■戦闘終了時のタイムテーブル

速度	特性
1	【ポイズンスパイク】
	【魔法剣士】
	【イヌガミ】
	【天使長クリオラ】
	【オクトバ】
	【ファントムゼリー】
	【魔神の果て】
	【魔神の麓】
	【エンペラー（絆）】
	【チャイリン】
	【レックスセーバー】
	【未来の歩兵】
	【ガブラント】
	【鬼神】
2	【増殖】
	【進化の時】
	【熱帯魚の唇】

早↑　↓遅

戦闘終了時の発動特性

戦闘終了時のタイミングは、移動サポート以外の戦闘終了時（勝利時）と戦闘時に発動する特性。その処理順は戦闘時と同じように侵略側優先だが、①モンスターの特殊能力→②戦闘支援の効果といったように、発動順番が逆になっているので注意！

発動順番

1. ①侵略側モンスターの能力
2. ②侵略側支援カードの効果
3. ③防御側モンスターの能力
4. ④防御側支援カードの効果

■ターン終了時のタイムテーブル

速度	特性
1	【ディアボルガ】
	【メイドラマイマイ】
	【審判の石像】
	【ケルピー】
	【カミーラ】
	【覇王の剣】
	【カク象】
	【破壊の業火】
	【メイジパラサイト】
	【絶命の波動】
	【ディスプレイス】
	【天変地異】
2	【ジグラ】
	【ユキ・ダルマン】
	【シーウェポン】
	【ライトニンゲソ】
	【ディナセーバー】

早↑　↓遅

ターン終了時の発動特性

ターン終了時の特性は、追加ドローの能力とマップ上に影響を及ぼす特性。その処理順序は少し違っていて、1：マップに影響する特性→2：追加ドローの能力の順番に処理される。

基本的にモンスターと魔法の区別が無く、発動した順番に依存して処理されていく。

伝説に語られしカードをフル活用！

レジェンド活用術

"LEGEND" CARDS CONJUGATION

ようやっと手に入れたカードなんやさかい、きちんと能力考えて使ったらな……もったいないでっ！

Text：伊勢猫

タイムコストに御用心!?

前号でもお伝えした通り、旧カードはタイムコストが一新された。便利な【スケールイータ】などが新たなコスト対象となっており、タイムが減少するようになった。逆に、タイムコストが撤廃されたカードとしては、【シーラドン】や【パズル】シリーズなどが存在。相対的に利用価値が高まったカードともいえるだろう。

NO.	カード名称	コスト
C.1	【プリティーベル】	−5
Leg.1	【セクシーベル】	−5
W.7	【ポヨロール】	−5
20	【マーメイド】	−5
21	【シータンク】	−5
26	【シーミラー】	−5
28	【レッドザガ】	−5
N.11	【スケールイータ】	−5
C.11	【ネオン】	−5
E.18	【カワワッパ】	−5
W.17	【隼丸】	−5
E.38	【コアラ先生】	−5
C.29	【死人召喚】	−5
W.34	【冥王の城】	−5
22	【ディープシーカー】	−10
N.44	【盗賊の手】	−10
E.43	【人魚の涙】	−10

コストバランスとカード選び

【隼丸】

【シータンク】

レジェンドの中でもひときわ光輝く存在といえば、プレイングの柔軟性アップが可能な【セクシーベル】。【名刀の刃紋】をコンセプトとしたデッキ以外であれば、特にデッキ構成を考えずとも効果を発揮してくれる。ただし、ここで注意しておきたいのが、デッキ構成とコストバランス。タイムコストが一新された関係で、便利な【隼丸】や【シータンク】と移動後発動のドローを組み合わせると合計−10秒。むやみに詰め込むと、著しく行動が制限されるので、合計コストを考えて投入していこう。

ドロー強化の定番カード

【ネオン】
移動歩数に対応した移動値でモンスターをサーチ。デッキの構成次第で狙いを絞り込める。

【スケールイータ】
移動＋追加ドローの定番といえばコレ。移動すれば対象を選ばずに1枚を追加ドロー可能。

【プリティーベル】
テレポート能力をサーチ。【ポヨロール】も検索可能で【セラフィー・ルカ】は対象外だ。

【セクシーベル】
戦闘時発動の能力を持つアタッカーがサーチ対象。幅広い活用が考えられる優良カードだ。

"レジェンド"って強いカード？

『鍵聖戦』で追加された47枚のカードの中には、これまでに無い"レジェンド"と呼ばれる新カテゴリーが存在。伝説と名付けられたカードなだけに、その払い出しに一喜一憂しているプレイヤーも多いのではないだろうか？　そもそもこのレジェンドとは、レアリティーマークに鍵マークを冠したスペシャル仕様のカードで、ゲームの世界観やプレイヤーキャラと深いかかわりを持った新モンスターカード7枚のこと。カード枠からUC・R・VR・SRに対応したレアリティーを判別可能で、ほかの対応レアリティーカードに比べると少しだけ払い出し率が低い設定になっている。

そのカード性能に目を向けると、【セクシーベル】をはじめとした個性的なカードが勢ぞろい。ここでは個別の能力解説に加えて、実用性に優れた注目のカード3枚を活用したデッキレシピなどを紹介しよう。

実質的に最も入手が困難なレジェンドカードとなる【鉄の竜】。その戦闘モーションはカルノプレイヤーならずとも必見の内容。

■珍獣デッキ　サンプルデッキ

●モンスター（26枚）	【クマゴロウ】×1
・黄属性（8枚）	【パンタ師範】×1
【チャロ】×3	緑属性（8枚）
【ジャンプー】×1	【パックル】×1
【AI】×1	【チャイリン】×1
【モクタン】×1	【リーン】×1
【ポヨロール】×2	【ロータン】×1
・青属性（6枚）	【コアラ先生】×1
【アンチュ】×1	【カク象】×1
【トットー】×1	【チャイレン】×2
【オオサン】×1	●マップ上魔法（1枚）
【ユキ・ダルマン】×2	【伝説の海賊旗】×1
【カワウッパ】×1	●戦闘支援（3枚）
・赤属性（4枚）	【突進】×1
【フェレット】×1	【魔鏡】×1
【ン・キィー】×1	【黒の称号】×1

普通にプレイしていても、数ターン経過で十分なパラメータのアタッカーに育つ。

[illegible]して最善の行動を選択。スキあ[illegible]分拠点の【増[illegible]】で配置数を増やそう。

コンセプト＆プレイング

期待の新星【チャイレン】を主力アタッカーに加えた、『鍵聖戦』版の配置よりな珍獣デッキ。特に難しいプレイングなどは必要無く、移動を阻害する要素も少なめ。カード操作能力が【ポヨロール】と【カワワッパ】しかないので、ドロー後の手札に合わせた行動が基本方針となる。珍獣縛りにこだわらないのであれば、【スケールイータ】や【セクシーベル】を投入して確実性を向上させよう。サンプルだと配置手段が少ないと感じるかもしれないが、無意味で過剰な配置は大ケガの元。【チャイレン】が十分な基本パラメータを持っているので、あまり配置に固執せずにプレイした方がいい。定番となる【オオサン】に加えて【カク象】を投入する場合は、自分の配置モンスターを消し飛ばさないように注意。戦闘支援は【堕天使の嘆き】や【トリックスター】を差し替え用に持ち歩こう。

KEY CARD

プレイングの安定性アップに役立つ【ポヨロール】は、【チャイレン】の強化も可能な優れたモンスター。赤属性に支援モンスターが集まる点にも注目して、目的に合わせた属性マスへ配置したい。【オオサン】や【チャロ】などを合わせれば、これだけでも十分な配置数となってくれる。

【ポヨロール】

【チャイレン】

ウワサのカードを徹底解析！
レジェンドを再チェック!!

全7種類のレジェンドカードについて、その絵柄と詳しいカード性能を徹底解説！　汎用性の優れた【セクシーベル】以外にも個性的なモンスターがそろっているので、能力から具体的な使い道までを説明するぞ!!

【セクシーベル】 Sexy-Bell

【プリティーベル】の亜種となる汎用移動モンスターで、不要な手札を戦闘モンスターに入れ替える便利カード。【セラフィールカ】など戦闘勝利時の能力がコンセプトでなければ、その利便性はいわずもがな。デッキ構成を意識しなくていい手軽さで、【スケールイータ】に比肩する地位を築くのは想像に難くない。とはいえデッキが枯れる危険性も高まるので、サブアタッカー投入は忘れずに。

【ミスブラッディー】 MS-bloody

対戦モンスターのパラメータではなく、自分の攻撃値を対象とした確率即死を発動する即死アタッカー。期待値は支援カード無しで発動率36%だが、最低レベルの先制支援モンスターですら４割超えを実現できる。オーバーキルが狙いづらい半面、攻撃支援を転用可能なメリットは計り知れない。先制と避け無効の支援を用意して、相手に読み合いを仕掛けていきたい。

【ウォーテウム】 Wartium

【アンモロドン】などの手札供給元を確保しておけば、【鬼神】に匹敵した攻撃値をたたき出せる殺りく天使。仮に精霊族の平均を攻撃値15と見積もっても、手札２枚で攻撃値50オーバーを実現可能。戦闘支援と種族制限の縛りはあるが、トップクラスの基本攻撃値を生かした選択を迫れるのが強み。ただし冥界シリーズとも共存できないため、先制支援に対してはもろい存在だ。

【ウォーフォーク】 Warfark

天然の先制と【封じ込め】の効果を兼ね備えた、新しいタイプの先制アタッカー。攻守ともに【アンデッドソード】など攻撃特化支援との相性がよく、決定力不足な支援モンスターで封じ込めまで狙っていける。基本的に後者の能力はホルダー向きだが、【冥斧ヴァル】と組み合わせれば話は別。【現世の歩兵】などの育成要素を併用することで、さらに戦略の幅も広がっていくだろう。

【鉄の竜】 The-Legend-of-Dragon

カルノプレイヤー垂涎の竜族アタッカーで、竜族限定シナジーによるダブルアタックが可能。能力が発動した場合の実質的なパラメータは、攻撃値30／耐久値15。【レッドアイズ】に優るとも劣らない戦闘性能を発揮してくれる。戦闘支援を使用可能な点も優秀だが、最大の課題は発動条件のクリア。仕込みを始めた段階で、コンセプトがバレやすいのが悩みのタネといえる。

【チャイレン】 Chai-rang

珍獣族の期待を一身に受け、戦闘性能に優れた待望のエース級アタッカーが登場。珍獣族限定の配置参照で係数2は低めな数値だが、攻防をパンプアップする能力は【カリバーホーン】にも引けを取らない。上昇効率の悪さについては、【オオサン】や【突進】などで十分にフォロー可能。基本パラメータも水準を超えているので、過剰な配置が要らない点も優秀といえよう。

【バルキリー雀】 Suzume

【草薙の燕】の対極に位置したトリガー条件を満たすことで、「秘剣・雀返し」を発動可能な攻防に長けたアタッカー。状況次第で勝ち確定な場面は意外と多く、育成制限が無い点は姉よりも優れた存在。さらに姉妹限定のシナジー効果で、雀返しをパワーアップ可能なオマケ付き。読み合いに打ち勝てば、【レッド・アイズ】同等のパラメータに戦闘支援まで上乗せして戦える。

■雀・燕デッキ　サンプルデッキ

●モンスター（26枚）	【バルキリー燕】×１
黄属性（７枚）	【レッドパズル】×１
【ビッグボウ】×２	【草薙の燕】×１
【AI】×１	【バルキリー雀】×１
【プリティーベル】×１	緑属性（７枚）
【Mr. ジェントル】×１	【パン】×１
【ポヨロール】×１	【鬼ブル】×２
【セクシーベル】×１	【ピノ】×１
青属性（７枚）	【ハコリス】×１
【マーメイド】×１	【ロータン】×１
【シータンク】×１	【カク象】×１
【ブルーザガ】×１	●マップ上魔法（１枚）
【スケールイータ】×１	【伝説の海賊旗】×１
【ヤドカリン】×１	●戦闘支援（３枚）
【ネオン】×１	【燕の称号】×１
【ボウズ】×１	【アンデッドソード】×１
赤属性（５枚）	【熱帯魚の群】×１
【フェレット】×１	

戦闘支援さえあれば発動コントロールは可能なので読み合いがすべてともいえる。

【レッドパズル】が持つ育成効果であれば【草薙の燕】の発動制限には抵触しない。

コンセプト＆プレイング

【バルキリー雀】が持つ姉妹限定のシナジー効果と、戦闘支援の内容を【ボウズ】で隠したロシアンルーレットが基本コンセプト。デッキ構成は燕&雀の姉妹を主力アタッカーに据えた高速タイプなので、プレイングに悩むことは少ないハズ。サンプルでは【バルキリー燕】と【草薙の燕】を１枚ずつ投入したが、育成要素と相性が悪い後者を外して育成＋【バルキリー雀】を増やす方向性もあり。逆に【バルキリー燕】の枚数を増やす場合は、【封じ込め】のレギュラー採用も視野に入れていきたい。これらのアタッカー検索には、【セクシーベル】と【レッドパズル】を使用。とはいえ、多用するとデッキ終盤にアタッカー不在な状況にもなるので、使用前の捨て山チェックを怠らないように。支援補充用に【伝説の海賊旗】を投入してあるが、これは好みで別カードに差し替えても問題無い。

KEY CARD

姉妹の両方とも移動値が低いため、【バルキリー雀】のブーストを優先するならば【バルキリー燕】の方が適任。基本的に戦闘支援の使用or未使用といった駆け引きではあるが、手札をごまかす【ボウズ】でより有利な立場を確保可能。安定した戦闘支援の供給が課題となっていく。

【ボウズ】

【バルキリー雀】

アヴァロンのなんちゃら

漫画:堤利一郎

ひな子ちゃん
なんとかローレンスをうまく機能させるべく、オーバーキルさせるイカスモンスターを模索中。無茶なほど数字を上げたくて、配置型デッキになりつつあるようですが……。

ケンジくん
気持ちばかりが空回りするうっかり☆BOY。そろそろ鍵聖戦のルールにも慣れてきたようで、これからが本番といったところか。相変わらず雀は引けていなです。

ついに完成☆鍵聖戦ムック!!

この表紙が目印だ

特別付録

特別付録のEXカードは、【ワルキューレゼロ(Utakata版)】!
今号のアルカディア本誌、ムック「アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦 魔導の夜明け」、そして「アヴァロンの鍵 −円卓の召喚符−」それぞれに付いてくる3枚のカードを集めよう!!

◎主な内容
◇キャラクターストーリー：各キャラクターの幼少時代に迫る書き下ろしストーリーを掲載!
◇カード紹介：全排出カード&EXカード、プレイヤーカードも含めて大・紹介。全カードの解説はもちろん、今回は開発コメントも掲載!!
◇デッキ紹介：デッキの組み方から、さまざまなデッキサンプルを紹介!
◇カード絵師イラスト&コメント：もしかしたら、こんなカードになっていたかも!? 各作家描き下ろしイラストは必見!
◇そのほか：各種データ類、開発潜入漫画、用語集、ボイス集などなど、盛りだくさん!

絶賛発売中!

B5判 200ページ 定価1,500円(+税)
ボリューム抜群!! この告知原稿を書いてる段階では、まだ原稿が上がってないところが恐ろしいけど、ちゃんと発売してるハズ! アルカディア・アヴァロンチーム渾身の一冊が、いよいよ発売された! 近所の書店で見掛けない場合は、注文するか、セガダイレクトやアスキーストアで買おう!!
http://segadirect.jp/
http://www.ascii-store.com/

にゃ
にゃんでぇ!?
ケンちゃんの乱入前にフィールドアーマを使ってたから私のアルベールは勝ったのよ
今日の格言
乱入前後は他プレイヤーの動向を怠るべからず
ギだあああ

また次の日〜

……母さん……
世間は夏だというのに
風が身に凍みます

ピヨズリ
冥界シリーズのデッキ構築に夢中。ユラナスでいくべきか、はたまた別の連中をメインアタッカーに据えてデッキを組むべきか……。

いざ尋常に、稼働開始！

サムライスピリッツ 天下一剣客伝
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■ジャンル：2D対戦剣劇
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年9月予定
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

※記事中の有利／不利、威力などは編集部調べによるものです。また、連続技で使用している©はキャンセルを使ったつなぎを表します。

Text：黒鉄タカスエ

いよいよ稼働目前となった『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』(以下『剣客伝』)。今月は、CPU戦情報と各種解禁コマンド類、そして稼働直後にきっと役立つ新＆復活キャラの対戦攻略をお届けしよう！

インプレッション

懐かしいキャラの復活で、昔の作品で遊んでいたプレイヤーにもオススメできる本作。スピリッツセレクトで頭を悩ませるのも面白いぞ。

より楽しむべし！ 対CPU戦よもやま知識

対戦の合間のCPU戦が、より楽しめるようになる情報を掲載。意識してプレイし、ランクインを狙ってみよう！

「報奨金」とは？

「報奨金」とは、本作における"スコア"に相当するシステム。攻撃ヒットや敵を倒した際に加算されていく。

報奨金の対象となる主な行動は、左にある表の通り。白刃取りや一閃などの当てにくい行動の点数が高いのは当然といえるが、追い討ちを当てるとマイナスになってしまう。高得点をたたき出し、ランキング画面に載りたい……という人は注意しておこう。

また、勝利時の残り体力＆残り時間に応じて得点が入るほか、超斬り、連斬、武器飛ばし技、秘奥義、一閃などでフィニッシュすることで、通常より高い点数が入る。

ちなみに、ケズリによるフィニッシュは、減点対象だ。

パーフェクトやストレート勝ちによるボーナスもあり。かなりの高得点が入るぞ。

「報奨金」の対象となる行動一覧

行動	条件	点数	備考
弱斬り(武器有り)	Hit時のみ	100	ガード、空振り時はカウントしない
中斬り(武器有り)	Hit時のみ	200	ガード、空振り時はカウントしない
強斬り(武器有り)	Hit時のみ	300	ガード、空振り時はカウントしない
蹴り	Hit時のみ	100	ガード、空振り時はカウントしない
素手攻撃(すべて)	Hit時のみ	100	ガード、空振り時はカウントしない
不意打ち(固有技)	Hit時のみ	200	ガード、空振り時はカウントしない
追い討ち攻撃	Hit時のみ	-100	ダウン中の相手に当てれば一律
当て身(弾き動作)	成功時	400	ガード、空振り時はカウントしない
白刃取り	成功時	1000	ガード、空振り時はカウントしない
掴み(防御崩し)	成功時	200	空振り時はカウントしない
ミキリスライド	成功時	200	多段技の場合、ヒット毎に加算
物を投げる	Hit時のみ	400	ガード、空振り時はカウントしない
小判(小)を拾う	—	200	—
小判(中)を拾う	—	500	—
小判(大)を拾う	—	1000	—
カウンター攻撃	Hit時のみ	400	ガード、空振り時はカウントしない
連斬(2斬から)	Hit時のみ	100	ガード、空振り時はカウントしない
必殺技	Hit時のみ	400	ガード、空振り時はカウントしない
武器飛ばし技	Hit時のみ	1000	ガード、空振り時はカウントしない
一閃	Hit時のみ	1000	ガード、空振り時はカウントしない
秘奥義	Hit時のみ	600	ガード、空振り時はカウントしない
超斬り＆連斬入り込み	Hit時のみ	500	ガード、空振り時はカウントしない

双六が乱入！「お祭り試合」とは？

本作のCPU戦は、基本的に全8ステージ。7面には天草、ミヅキ、斬紅郎、我旺いずれかのボスキャラが登場し、最終面にはストーリーに沿った相手が登場する仕組み。

しかし、特定の条件下で双六が乱入する専用演出対戦「お祭り試合」が挿入される(その場合は全9面)。その条件は無敗で3戦目後10%、5戦目後30%の確率で起こるほか、トドメを武器飛ばし(破壊)技、連斬、秘奥義、一閃、超斬りにすると、乱入確率が70%プラスされる。

条件を満たして、後は双六が乱入してくることを祈れ……！

「お祭り試合」開催！ 対戦が単純に1試合増えるので、報奨金もアップ!!

やっぱりあった!?
各種コマンド公開

特定のスピリッツ／条件下で使える特殊な必殺技と、昔懐かしい「ぬいぐるみ化」のコマンドを紹介！ 果たして実用度はどんなものか……!?

秘奥義について

前号のコマンド表には掲載されていなかった「秘奥義」。パワーアップ版必殺技ともいえる秘奥義は、真と剣の二つのスピリッツで使える。

しかし、真と剣では出せる条件が違い、真スピリッツでは「一試合に一度(本数に関係無く)」だけ。剣スピリッツでは「秘奥義ゲージが残体力に重なるまでたまった」ときに使える(使うと秘奥義ゲージは一度ゼロに戻る)。

性能によっては実用的な技となるので、自キャラの秘奥義を調べてみるのもいいかも。

前作で猛威を振るった半蔵の真・モズ落としは、今回秘奥義になった。

ちなみに、真の秘奥義と剣の秘奥義に、性能差は無いようだ。

十年ぶりに復活!? ぬいぐるみ化

1994年に登場した、シリーズ二作目の『真サムライスピリッツ』。その稼働時に話題となった隠しコマンド「ぬいぐるみ化」が、十年以上の時を超えて復活したぞ！

これは、キャラごとに決められたぬいぐるみ化コマンドを入力することで、煙のエフェクトとともにキャラが一定時間デフォルメされたぬいぐるみの姿になってしまう……というもの。

このぬいぐるみ化、一見すると単なるお遊びのようだが、意外にも変化した瞬間はわずかながら完全無敵の瞬間が存在する。その後は打撃無敵の時間があり、必殺技コマンドや白刃取りでぬいぐるみ状態をキャンセルすることができる(無敵時間は『真サムライスピリッツ』当時からアリ)。

コマンドが複雑なのが難点だが、使いこなせば予想以上の効果を発揮するかも……!?

煙に包まれ、キャラがディフォルメ化！

必殺技などでキャンセルすることが可能だ！

羅将神 ミヅキ		
滅魔怨呪魂(げんまおんじゅこん)(剣)	↓↘→+BC	
滅魔怨呪魂(げんまおんじゅこん)(真)	↓↘→↘↓↙←+BC	
ぬいぐるみ化	↘↓↙←↓↙+E	【武】
黒河内 夢路		
秘奥義 垣神(かきがみ)(剣)	↓↘→+BC	【武】
秘奥義 垣神(かきがみ)(真)	→←↙↓↘→+BC	【武】
ぬいぐるみ化	↘↓↙←→↓↘+E	【武】
萬 三九六		
寿司は江戸前やで、ほんま!!(剣)	投げ間合いで ↓↘→+BC	
寿司は江戸前やで、ほんま!!(真)	投げ間合いで ↘←→+BC	
ぬいぐるみ化	→↘↓↙←→←+E	【武】
[illegible]		
ゴールドラッシュ(剣)	↓↘→+BC	【武】
ゴールドラッシュ(真)	↓↙←↙→+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→↘↓↙←→←+E	【武】
いろは		
雪時 雪月花 【地上】(剣)	↓↘→+BC	【武】
雪時 雪月花 【空中】(剣)	ジャンプ中 ↓↘→+BC	【武】
雪時 雪月花 【地上】(真)	→←→↘↓↙←+BC	【武】
雪時 雪月花 【空中】(真)	ジャンプ中 →←→↘↓↙←+BC	【武】
ぬいぐるみ化	↘↓↙←↓↙+E	【武】
[illegible]		
都古舞 秘奥 団扇楓(うちわかえで)(剣)	↓↘→+BC	【武】
都古舞 秘奥 団扇楓(うちわかえで)(剣)	→↘↓↙←→↘↓↙←+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→←↙↓↘→←+E	【武】
[illegible] 双六		
江戸っ子の男気(剣)	↓↘→+BC	【武】
江戸っ子の男気(真)	←↙↓↘→↓↘+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→←↙↓↘→←+E	【武】
チャムチャム		
当たると痛いンだゾ！(剣)	↓↘→+BC	【武】
当たると痛いンだゾ！(真)	→←↙↓↘→+BC	【武】
ぬいぐるみ化	↘↓↙←↓↙+E	【武】
不知火 幻庵		
肉転地獄突き(剣)	↓↘→+BC	【武】
肉転地獄突き(真)	→↘↓↙←→+BC	【武】
ぬいぐるみ化	↘↓↙←↓↙+E	【武】
アースクエイク		
ファットギロチン(剣)	↓↘→+BC	【武】
ファットギロチン(真)	→←↙↓↘→+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→←→←→←↓+E	【武】
ナインハルト・ズィーガー		
オペラツィオン・ティーガー(剣)	↓↘→+BC	【武】
オペラツィオン・ティーガー(真)	→↘↓↙←→+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→↘↓↙←→←+E	【武】
王虎		
超気功旋風大挟殺(剣)	↓↘→+BC	【武】
超気功旋風大挟殺(真)	↘←↙↓↘→←↓↙+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→←↙↓↘→←+E	【武】
花諷院 和狆		
式神霊符・仁王符霊殺(剣)	↓↘→+BC	【武】
式神霊符・仁王符霊殺(真)	→←↙↓↘→+BC	【武】
ぬいぐるみ化	←↙↓↙←→+E	【武】
壬無月 斬紅郎		
無限流 奥義 無双震撃斬(剣)	↓↘→+BC	【武】
無限流 奥義 無双震撃斬(真)	↓↓↓↘→+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→↘↓↙←→←+E	【武】
シャルロット		
スプラッシュグラデーション(剣)	↓↘→+BC	【武】
スプラッシュグラデーション(真)	→↘↓↙←→+BC	【武】
ぬいぐるみ化	↘↓↙←↓↙+E	【武】
タムタム		
アハウ・ティウワカン(剣)	↓↘→+BC	【武】
アハウ・ティウワカン(真)	→↓↘→↓↘+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→←↙↓↘→←+E	【武】
風間 火月		
極大災炎(剣)	↓↘→+BC	【武】
極大災炎(真)	←→↘↓+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→↘↓↙←→←+E	【武】
風間 蒼月		
消波・風月斬(剣)	↓↘→+BC	【武】
消波・風月斬(真)	↓↙←↓↙←↘+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→←→←→←↓+E	【武】
羅刹丸		
剛咆(ごうほう)(剣)	↓↘→+BC	
剛咆(ごうほう)(真)	↙→↘↓↙←→↓↘+BC	
ぬいぐるみ化	→←↙↓↘→←+E	【武】
レラ		
キムン　カムイ　シキテ(剣)	↓↘→+BC	
キムン　カムイ　シキテ(真)	←↙↓↘→↓↘+BC	
ぬいぐるみ化	↘↓↙←↓↙+E	【武】
炎邪		
紅蓮黒縄(ぐれんこくじょう)(剣)	↓↘→+BC	
紅蓮黒縄(ぐれんこくじょう)(真)	→↓↘→↓↘+BC	
ぬいぐるみ化	→↘↓↙←→←+E	【武】
水邪		
天翔月(てんしょうげつ)(剣)	↓↘→+BC	【武】
天翔月(てんしょうげつ)(真)	↓↙←↓↙←↘+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→←→←→←↓+E	【武】
徳川 慶寅		
百花繚乱(剣)	↓↘→+BC	【武】
百花繚乱(真)	↓↘→↘↓↙←+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→↘↓↙←→←+E	【武】
劉 雲飛		
天邦山門(剣)	↓↘→+BC	【武】
天邦山門(真)	→↘↓↙←↙↘+BC	【武】
ぬいぐるみ化	←↙↓↙←→+E	【武】
真鏡名 ミナ		
ミトゥンチの裁き(剣)	↓↘→+BC	【武】
ミトゥンチの裁き(真)	←↙↓↘→←↓↙+BC	【武】
ぬいぐるみ化	↘↓↙←↓↙+E	【武】
妖怪 腐れ外道		
外道の晩餐(剣)	投げ間合いで ↓↘→+BC	【武】
外道の晩餐(真)	投げ間合いで ←↙↓↘→↙↘↓+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→←→←→←↓+E	【武】
凶國日輪守 我旺		
金剛砕(こんごうくだき)(剣)	投げ間合いで ↓↘→+BC	
金剛砕(こんごうくだき)(真)	投げ間合いで →↘↓↙←→↘↓↙←+BC	
ぬいぐるみ化	←↙↓↙←→+E	【武】
覇王丸		
秘奥義 天覇封神斬(剣)	↓↘→+BC	【武】
秘奥義 天覇封神斬(真)	↘←↙↓↘→←↓↙+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→↘↓↙←→←+E	【武】
ナコルル		
アペフチ　カムイ　リムセ(剣)	↓↘→+BC	
アペフチ　カムイ　リムセ(真)	↘↓↙←→↓↘+BC	
ぬいぐるみ化	↘↓↙←↓↙+E	【武】
リムルル		
ルプシ　カムイ　エムシ(トイトイ)(剣)	↓↘→+BC	
ルプシ　カムイ　エムシ(トイトイ)(真)	→↘↓↙←→↘↓↙←+BC	
ぬいぐるみ化	↘↓↙←↓↙+E	【武】
服部 半蔵		
真モズ落とし(剣)	投げ間合いで ↓↘→+BC	
真モズ落とし(真)	投げ間合いで ↙→↘↓↙←↘+BC	
ぬいぐるみ化	→←→←→←↓+E	【武】
ガルフォード		
メガストライクドッグ(剣)	投げ間合いで ↓↘→+BC	
メガストライクドッグ(真)	投げ間合いで →↘↓↙←→+BC	
ぬいぐるみ化	→↘↓↙←→←+E	【武】
千両 狂死郎		
鬼炎曲舞(剣)	↓↘→+BC	【武】
鬼炎曲舞(真)	→←↙↓↘→+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→←↙↓↘→←+E	【武】
橘 右京		
秘剣 神荒れ(かみあれ)(剣)	↓↘→+BC	【武】
秘剣 神荒れ(かみあれ)(真)	→←↙↓↘→+BC	【武】
ぬいぐるみ化	↘↓↙←→↓↘+E	【武】
牙神 幻十郎		
桐嗣 光翼刃 鬼面割り(きめんわり)(剣)	↓↘→+BC	【武】
桐嗣 光翼刃・鬼面割り(きめんわり)(真)	→↘↓↙←→+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→↘↓↙←→←+E	【武】
首斬り破沙羅		
影出・凶守(まがかみ)(剣)	↓↘→+BC	【武】
影出・凶守(まがかみ)(真)	←↙↓↘→←+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→←↙↓↘→←+E	【武】
緋雨 閑丸		
緋刀流　暴雨円殺陣(剣)	↓↘→+BC	【武】
緋刀流　暴雨円殺陣(真)	→↓↘→↓↘+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→↘↓↙←→←+E	【武】
花諷院 骸羅		
断固相殺・大往生(剣)	↓↘→+BC	【武】
断固相殺・大往生(真)	↓↘→↓↘+BC	【武】
ぬいぐるみ化	←↙↓↙←→+E	【武】
天草四郎時貞		
煉獄死霊刃【遠距離】(剣)	↓↘→+BC	【武】
救恤魔導弾【近距離】(剣)	↓↘→+BC	【武】
煉獄死霊刃【遠距離】(真)	←→↓↘+BC	【武】
救恤魔導弾【近距離】(真)	←→↓↘+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→←↙↓↘→←+E	【武】
柳生 十兵衛		
奥義 柳生虎殺剣(剣)	↓↘→+BC	【武】
奥義 柳生虎殺剣(真)	←→↘↓+BC	【武】
ぬいぐるみ化	→↘↓↙←→←+E	【武】

新規剣客 黒河内 夢路

使いやすいけん制技で相手を押さえ込むように闘い、焦れた相手の反撃を避け、痛い一撃をお見舞いしてやろう

間合いを見切り反撃を差し込め！

夢路はリーチと発生に優れた技が多く、中距離戦が得意。

主力のけん制技となる遠距離立ち弱斬りと遠距離しゃがみ弱斬りは、発生が早くキャンセル可能。ここから口伝 雪風巻 露花や口伝 雪風巻 鉤草、秘剣 泡影につなぎ、攻勢を維持したい。口伝 雪風巻 露花と口伝 雪風巻 鉤草の派生技は、動いたところを狙いやすいが、ガードされるとスキが大きい。たまに見せて動きを封じ、ガードを固めたところにダッシュ掴みを狙おう。秘剣 泡影は、ガードされても反撃を受けにくい弱を使う。

中距離では、遠距離立ち中斬りもオススメ。発生は弱斬りにやや劣るものの、単発の威力は高め。奇襲には、遠距離しゃがみ強斬りと➡＋Dが使いやすい。どちらもリーチの長い下段技だが、スキは大きめなので多用は控えよう。

また、➡＋Bは中段でリーチが長い。発生は遅いので、下段のけん制技に合わせると効果的。対空には、遠距離しゃがみ中斬りと垂直ジャンプ強斬り。跳び込みには、めくりの狙えるジャンプ中斬りを使おう。

リーチの長い遠距離立ち弱斬りは、けん制のほかに反撃技としても使えるぞ。

硬直中の相手に遠距離立ち強斬りで反撃だ。奥義 御神薙での反撃もアリだぞ。

弱秘剣 泡影やけん制がガードされたときは、ミキリスライドで反撃をかわし……、

連続技

①遠距離立ち弱斬り ©▶ 秘奥義 垣神
②近距離立ち中斬りor近距離しゃがみ中斬り ©▶【口伝 雪風巻 露花or口伝 雪風巻 鉤草～各種派生技】or奥義 御神薙

①はけん制からの連続技。秘奥義 垣神の初段が届けばつながるので、かなり遠めから狙える。②は、近距離で主に狙う連続技。ジャンプ攻撃ヒット後や反撃の際には、こちらを狙おう。また、どちらも立ちDから狙えるぞ。

対策 このキャラを相手にした場合

中距離戦が得意な夢路だが、優秀な飛び道具が無い。発生の早い飛び道具を持っているキャラなら、有利に立ち回れるぞ。

また、夢路は前転を止める手段に乏しいので、真もしくは零スピリッツを選択して闘うというのもオススメだ。

けん制を前転で避けてしまえば、反撃可能だ。

新規剣客 萬 三九六

けん制に磨きをかけ、追撃で一気にダメージを与えよう。距離別に技を使い分けつつ、近距離では自慢の一物で追い払え！

Text: 真瑠世

各種飛び道具選択

お二四！、五七！、一八！の仲間と、俺の種子島、自慢の一物といった数多くの飛び道具が三九六の持ち味。

遠距離では強俺の種子島と一八！を使っていく。一八！がヒットしたときは、強斬りや超斬りで追撃しよう。

中間距離では中俺の種子島と一八！、お二四！を使う。お二四は相手が近距離戦を仕掛けにくるところを狙いたい。

お二四！ヒット時は、踏み込み攻撃やジャンプ強斬りなどで追撃を狙うといい。相手によっては追撃がしづらいので、タイミングをつかもう。

近距離では中斬りキャンセルで弱俺と種子島、または自慢の一物を使っていく。弱俺と種子島はガードされたときのスキは大きいが、中斬りをガードした後に動く相手に有効。自慢の一物は攻撃発生までが遅いものの、一度出してしまえばそれを盾にできる。ガードさせた場合はガード硬直時間が短いので、すぐにダッシュ掴みや、しゃがみ中斬りと➡＋Dで二択を迫ろう。

なお、自慢の一物がヒットした際も追撃が狙える。うまく反応できた場合はしゃがみ強斬りが有効になるが、連係として出した中斬りがヒットすることも多く、これはこれでいいダメージになる。

遠くでダウンを奪ったら一八！を重ねてみよう。遠距離なので相手も油断しやすい。

自慢の一物をガードさせて二択、三択を迫る。防御崩しは早めに狙っていいぞ。

連続技

①ジャンプ強斬り→近距離中斬り ©▶ 弱俺の種子島
②お二四！or自慢の一物→踏み込み中斬りorジャンプ強斬りorしゃがみ強斬り
③一八！→超斬り

①は基本連続技。威力はそれほど高くないが、連係としても悪くない。②はけん制からの追撃。自分が跳んでいたら強斬り、踏み込み中なら踏み込み攻撃、様子見中ならしゃがみ強斬り。追撃可能時間が短いので素早く決めよう。

対策 このキャラを相手にした場合

とにかく嫌らしい、各種飛び道具によるけん制。俺と種子島はガード後にスキがあり、お二四！は相打ち覚悟でなるべくダウンを奪える技を合わせよう。自慢の一物に対しては、姿勢が低くてリーチのある技があれば楽に対処できる。

自慢の一物の下をくぐって攻撃。ダウンが奪える技が望ましい。

夢路補足: 秘奥義 垣神を遠めでガードさせた際に、リーチの短いキャラは反撃できないので、秘奥義が何度でも使える剣スピリッツはオススメだ。ミキリスライドとの相性もいいぞ。
三九六補足: お二四！ヒット時の追撃はかなり早め。ジャンプ攻撃で追撃する場合、昇りジャンプで出す必要がある。ヒットしてから狙うというより、相手の動きでヒットを予測しよう。

新規剣客 アンドリュー

イーグルアローからのイーグルブレイクを攻めの軸としていくのがスタイル。それを嫌がる相手の動きに随時対処していこう。

Text：ケンちゃん

遠距離では飛び道具の弱イーグルアローを使ってけん制する。相手の動きを見つつ、地上に居るならイーグルアローの硬直をキャンセルして強イーグルブレイクを出し、攻めの起点にする。相手がジャンプで回避するようなら、垂直ジャンプ強斬りで撃墜しよう。またヒット後に追撃可能な中or強スマートボムで奇襲を仕掛けるのもアリだ。

それより近い中間距離では、リーチが長い遠距離しゃがみ中斬り、遠距離立ち中斬りでけん制するのが基本。それに加えて、相手のスキをうかがいつつ、踏み込み中斬りや踏み込み～掴みを使うといい。

スタチューオブリバティが使用できる状況では、相手が遠距離から飛び道具を出すなど不用意な動きをした瞬間に出してみよう。攻撃発生、弾速ともに非常に早いため、容易にヒットさせることが可能。特にゲージが時間によって消失しない剣スピリッツを選択しておけば、相手に常にプレッシャーを与えられるのだ。

体力をケズれる上、ガードさせた後は有利。掴みと打撃の二択を仕掛けよう。

イーグルアローにイーグルブレイクを当てれば、飛び道具が巨大な炎の鷲に変化！

相手の行動を確認してからのスタチューオブリバティが強力。スキを見逃すな！

ジャンプが高いので、対空は後方ジャンプor垂直ジャンプからの強斬りを。

連続技

①スマートボム→ダッシュ強斬り
②踏み込み中斬りor近距離しゃがみ中斬り© 強イーグルブレイクorスタチューオブリバティorグランドキャノン【発動】～各種追加

スマートボムは弱中強を問わず、ヒット時に相手を浮かせる。着地後に踏み込み強斬りをたたき込もう。画面端なら強ライジングスター～シューティングスターでダメージアップ。踏み込み中斬りからの必殺技は、ヒット確認から出す。

対策 このキャラを相手にした場合

遠距離で弱イーグルアローを撃ってきたら、強イーグルブレイクで体力をケズられるので地上戦は危険。前方ジャンプやスピリッツごとの回避行動で避けていきたい。また、相手が武器飛ばし技が出せる状況では、うかつに飛び道具を撃たないように。

弱イーグルアローをジャンプで回避しよう。

新規剣客 いろは

主戦場である空中で使う技はどれか？ 数多くある技の内で、リスクの低いものを紹介。また、特殊技を使ってできる、ちょっとした連係を紹介するぞ。

Text：OYZ

空中での主力技はこれだ！

前号で説明したように、いろはは2段ジャンプを駆使して闘う幻惑型のキャラ。空中のやられ判定が小さく、ジャンプ攻撃が強いので、比較的簡単に制空権を握れる。

主に使うのは飛び道具の風斬とジャンプ強斬り。前者は遠距離からのけん制。弱or中or強orDを適度に交ぜ、なるべく低い位置で出すとスキが小さい。後者は攻め込む際に使う。2段ジャンプを適度に織り交ぜつつ跳び込もう。

ちなみに、空中の風車と露時雨は、ガードされると反撃確定。なるべく控えよう。

ジャンプ攻撃後に投げを狙う相手には、2段ジャンプでタイミングをズラして反撃。

特殊技で一工夫

いろはの特殊技は空振りキャンセルが可能なので、必殺技を組み合わせるとバリエーションが増えるぞ。

➡＋Dを空振りキャンセルして出せば、前進しながら必殺技を出せる。立ちDから風車を出せば中段攻撃になり、見切りにくく非常に強力。また、風斬りを出せば空中版の風斬になり、地上版よりスキが小さくなるのでオススメ。

空中必殺技が出せる。軌道は同じでも空中版の風斬が出るのでスキが小さい。

まずは、立ちDを出して素早く空振りキャンセルし、必殺技を出す。

連続技

①ジャンプ強斬り→近距離立ち中斬り（2段目）© 弱露時雨
②⬅＋D © 強露時雨
③ジャンプ強斬り→連斬

①は跳び込みからの連続技。距離が遠ければ、近距離中斬りの1段目から露時雨につなげよう。②は少し離れていても届き、遠距離立ち強斬りより若干威力が高い。③はダメージが①より大きいので、天スピリッツ時はこちらを。

対策 このキャラを相手にした場合

空中からの攻めが多彩ないろは。ただ、使える技は限られている。

空中の風車や露時雨は反撃が確定。それ以外の行動に対しては無理に対空を狙わず、ジャンプ攻撃をガードして掴みと打撃の読み合いで勝負しよう。

これはくらっても反撃できることが多い。

アンドリュー補足：相手の跳び込みを前方ジャンプで迎撃するときは、横方向に強い攻撃判定を持つジャンプ中斬りを利用しよう。また、早出しのライジングスターも効果的。
いろは補足：空中でキャンセル必殺技が出せるのはDだけ。空中風車をめくりで当てるときは、ジャンプDを空振りキャンセルして出した方が、後方に攻撃判定が出現するので当てやすい。

都古舞で仕掛けたら……

都古舞はガードを揺さぶれる優秀な連係だが、ヒットストップが短いため、連係の途中でも簡単に垂直or後方ジャンプで逃げられてしまう。

そういった場合には、都古舞～洸扇～峯扇という連係がオススメ。1段目と2段目は連続ヒットしないが、2段目の洸扇が相手のジャンプしかかりにヒットする。その後、空中で峯扇も連続ヒットするので、ダメージもそこそこだ。

ただし、洸扇は攻撃判定がやや高いので、一部のしゃがみ姿勢の低いキャラに当たらない。注意しよう。

ジャンプで逃がさない行動が不可欠。それには、2段目に昂寿を出すのがいい

空中からの接近方法

ジャンプの遅いおちゃ麻呂だが、空中必殺技の天羽舞が強力。これを利用した、空対空＆跳び込みとどちらにも有効な万能連係を紹介するぞ。

まずはジャンプ中斬りを出し、空対空をけん制。これを空振りキャンセルして……、

(↓↙←+D)天羽舞を出す。地上で土台が攻撃しつつ、2段ジャンプするカタチ。

落下中にもう1回ジャンプ中斬りを出せば完成。低めに当てて連続技につなげよう。

連続技

①近距離立ち中斬り©▶ 都古舞～洸扇～峯扇
②近距離立ち中斬り©▶ 都古舞～小桜～涼波
③近距離立ち中斬り©▶ 獅子舞 鬼遣～獅子舞 鬼紋封

①はオーソドックスな連続技。ある程度ジャンプで逃げる行動にも強い。ただし3段目の峯扇は硬直があり（中斬り程度の）反撃を受ける。②は2～3段目が下段の連続技。3段目までガードされると反撃が痛いので、多用は禁物。

対策　このキャラを相手にした場合

おちゃ麻呂に対しては、飛び道具を連発するのが効果的。ジャンプ攻撃が優秀なら、空対空でおちゃ麻呂と勝負してもいい。

なお、近距離戦で警戒すべきはコマンド投げ。多少ダメージをくらう覚悟で、空中に逃げるというのもアリだ。

遠距離から飛び道具を連発するのがかなり有効。

リーチの短い双六は、立ち回りで苦労するキャラ。けん制に使えるのは、筒を突き出す遠距離立ち中斬り、筒で足元を払う下段のしゃがみ強斬り、スライディングの↘+Dといったところ。対空は早めに出すしゃがみ中斬りが強い。

ここに、ガード時のスキが小さく、ヒット時に追撃可能な強江戸っ子の心意気、踏み込みからの掴みを交ぜるのが基本となる動きだ。なお、双六の掴みは、受け身を取られなければ追い討ちが入るぞ。

これらの動きだけでは決定力に欠けるので、スキを見て歌留多！で着火し、祭囃子花火・江戸の華を狙っていきたい。歌留多を呼ぶなら、受け身を取られない昇銀龍斜め打ちの後がオススメ。技後にダウンした相手に密着して歌留多を呼び、相手の起き上がりに中段＋の←＋Dと下段の↘＋Dで二択を仕掛け、祭囃子花火・江戸の華につなぐという強力な攻めが可能だぞ。

なお、着火状態終了時の爆発を相手に当てればガード不能。「立ち状態で動作可能になった瞬間に発動する」ことを利用すれば、爆発寸前に跳び込みをガードさせ、爆発を決めるといった使い方もできる。

↘+Dは見た目よりスキが小さく、ヒット時に追撃できる高性能な下段攻撃。多用せよ。

倒れた相手に密着して歌留多を呼び、←+Dと↘+Dで二択。江戸の華につなごう!!

連続技に重宝する昇銀龍斜め打ち。ヒット時は受け身を取られないので……、

連続技

①↘＋Dor踏み込みD→近距離立ち中斬り
②強江戸っ子の心意気→遠距離立ち中斬り
③↘＋D→中江戸っ子の心意気or昇銀龍斜め打ちor祭囃子花火・江戸の華
④←＋Dor→＋D→祭囃子花火・江戸の華

①②とも、ヒット後中斬りにつなぐもの。③はスライディングからの連続技。④は中段からの連続技。祭囃子花火・江戸の華のコマンドを入れてD連打でOKだ。

対策　このキャラを相手にした場合

歌留多！で着火後の二択に読み負けてしまうと、祭囃子花火・江戸の華までくらって大ダメージを受けてしまう双六戦。

その代わり、接近手段に欠け、リーチの短いキャラなので、徹底した遠距離戦で封殺するつもりで闘えば問題無い。

着火後に技を当てれば武器を落とすのでチャンス。

おちゃ麻呂補足：移動手段に乏しいおちゃ麻呂。これを補うには、真or新スピリッツの特殊移動を使うといい。攻撃を避けながら、前転→傀儡回しの連係は非常に有効だ。
双六補足：祭囃子花火・江戸の華は発生、突進速度ともに非常に早いことを利用して、強烈な反撃技として使うこともできる。着火後はことあるごとに→↘↓↙←まで入力しておくといい。

リーチは短いが、足が速いチャムチャム。素早く近寄り体力を奪おう。パクパクの技も使えば、遠距離でも十分闘えるぞ

Text：KYO

リーチの短さは足で補え！

足が速いため、踏み込みから掴みと投げでプレッシャーを与えられるチャムチャム。踏み込み弱斬りは、ガードされてもキャンセル可能。弱つかまえるゾ！を出せば、反撃を飛び越えつつ攻撃できる。ダッシュ強斬りは、めくりながら攻撃する中段技。ダッシュ掴みをつぶそうとした攻撃を飛び越えつつ反撃可能だ。けん制には↙＋Dが使える。移動距離の短いスライディングで、判定が強い。対空としても重宝するぞ。ガード時のスキはやや大きいので、ギリギリ当たらない位置で出そう。

対空にもなる↙＋D。ただし、極端に下に強い攻撃には、垂直ジャンプ強斬りを使おう。

パクパクと力を合わせて相手を倒せ

中～遠距離では、ムーラ・パクパクと弱or中横に投げるンだゾ！を繰り返すのが強い。たまに上に投げるンだゾ！を交ぜれば、空中からの接近を抑制できる。パクパク・ガブルが当たる距離で不意に出すのも有効。ヒット時は、昇りジャンプ強斬りが連続ヒット。近距離でガード時は、弱つかまえるゾ！～顔引っかくゾ！を出せば、強力な連係になるぞ。

顔引っかくゾ！が逃げられにくい。身長の高いキャラなら、より回避困難だ。

近距離でパクパク・ガブルをガードさせたら、すぐに弱つかまえるゾ！を出そう。

連続技

①近距離立ち中斬りorダッシュ弱斬り Ⓒ▶ 当たると痛いンだゾ！orもぅ許さないンだからな！
②近距離しゃがみ強斬り→【弱つかまえるゾ！～顔引っかくゾ！】or当たると痛いンだゾ！orもぅ許さないンだからな！
③パクパク・デオス→上に投げるンだゾ！or当たると痛いンだゾ！orもぅ許さないンだからな！

①は、近距離立ち中斬りならヒット確認から狙える。②は、反撃に決めたい連続技。顔引っかくゾ！は落ち着いて、相手に接近してから出そう。③は、パクパク・デオスで浮いたところに追撃する連続技。近距離立ち中斬りでの追撃も面白く、着地に弱つかまえるゾ！～顔引っかくゾ！を合わせれば、大ダメージを期待できる。

対策 このキャラを相手にした場合

顔引っかくゾ！は強力な技だが、完全ガードor空中ガードで防ぐことができる。ほかにも伏せや避けを使っても回避可能だ。

完全ガードならパクパク・ガブルでのケズリも防げるので、チャムチャムが苦手なら剣スピリッツで闘うのがオススメといえる。

顔引っかくゾ！を完全ガードで防げば反撃可能。

数少ない有効な技を駆使して中間距離のけん制を重視！ 必殺技は忘れて、通常技で相手を押さえ込みたいところだ

Text：真瑠世

下段の選択肢は薄いが、中段判定のスカンクバーストはかなり頼れる必殺技だ。

使える技を取捨選択すべし

アースクエイクの必殺技はどれも出が遅くて反撃を決められやすい。そんな中で使い道があるのは、ファットブレスとスカンクバースト。

ファットブレスはダウンを奪った後に接近して重ねていく。強で出した場合のケズリ量がかなり多いので、倒せるときに狙ってみよう。スカンクバーストは中段なので、接近戦でガードを崩す際に使える。対になる下段攻撃に有効な選択肢が無いが、ヒットしやすい技に間違い無い。

一方の通常技では、使いやすい技がいくつかある。メインは中斬りで、遠距離立ちorしゃがみともにガードされてもスキが小さい。この二つがけん制の主力になる。

ジャンプ攻撃は地上の相手へジャンプ強斬りを早めに出すか、着地寸前で中斬りを使おう。どちらも攻撃持続が終わる前に着地すれば、剣気ゲージが減らずに済むぞ。なお、空対空ではこの二つとも相手に当てにくいので、ジャンプ弱斬りを使っていこう。

接近戦ではレバー入れ技に注目。→＋D、→＋Cともに攻撃時に浮いていて、相手の掴みをかわすことができる。相手の入力と同時だと掴みが決まってしまうので、やや早めに入力するのが重要だ。

相手の掴みを先読みして→＋D。相手の踏み込みを見たら、意識して使ってみよう。

オススメスピリッツ

アースクエイクは武器破壊技や秘奥義よりも、怒り状態での攻撃力アップに期待したい。使いやすいのは天スピリッツで、連斬入り込みの出が早くてリーチも長い。初段が決まればほぼ最後まで決まるぞ。反撃などに決められれば心強い。

連斬入り込み動作が使える。威力も申し分無い。

対策 このキャラを相手にした場合

アースクエイクはズバ抜けて体が大きく、飛び道具を使ったけん制にすこぶる弱い。また、まともな対空技が皆無なので、ジャンプ攻撃でまとわり付くのもかなり有効だ。必殺技については、ガードさえできればどれも容易に反撃を狙えるものばかりだ。

ファットバウンドはくらっても反撃を狙えるぞ。

はみ出し剣客伝

チャムチャム補足：チャムチャムは身長が低いので、相手キャラのけん制技をしゃがむだけで避けられることが多い。しゃがみで避けたら、遠距離しゃがみ強斬りで反撃しよう。
アースクエイク補足：使える技が通常技に偏るアースクエイクは、近距離の下段の選択肢が↙＋Dしか無い。威力が低いため、立ちガード主体の相手には掴みを多めに。それでもキツイが……。

復活剣客

不知火 幻庵

リーチの長い通常技と壁張り付きを使った奇襲でうまく相手をかく乱しながら、堅実に立ち回っていこう。

中間距離ではリーチの長い遠距離立ち中斬り、遠距離立ち弱斬り、遠距離しゃがみ中斬り、遠距離しゃがみ弱斬りの四つを使ってけん制するのが基本戦法となる。

遠距離で両者とも様子をうかがってこう着しているときは、中or強の毒吹雪を使うといい。攻撃判定が発生するのは極端に遅いが、足止めになるので自由に接近できるのが強み。また、毒吹雪を設置してから、ガードされても相手を引き寄せる爪つまみを使い、強制的に毒吹雪の中に引き込む、といった戦法も効果的だ。

接近戦では攻撃発生が早いしゃがみDが効果的。ガードされると掴みが確定するが、ヒットストップが短く展開が早いため、逆に幻庵側が掴みにいける場合もあるのだ。

以上の立ち回りに加え、壁張り付き【後ろに飛ぶ】からの奇襲も交ぜよう。壁張り付き【後ろに飛ぶ】は弱より強の方が移動距離が長いので、画面の位置で使用するボタンを変えよう。また、壁張り付き【壁から飛ぶ】後は、レバー入力である程度空中での動きを制御できる。位置を調整して、首狩りをめくり気味に当てるとヒットさせやすいぞ。

幻庵のダッシュは一足飛びタイプ。移動中に攻撃が出せないので注意が必要だ。

スキあらば毒吹雪を設置し、相手の行動を制限するのが重要になってくる。

けん制は遠距離立ち弱斬り、相手のスキには遠距離立ち中斬りと使い分ける。

連続技

①近距離しゃがみ中斬り ©▶ 強内転突きorM.D.C（魔道ダイビングクロー）
②爪つまみ→立ち強斬り

近距離しゃがみ中斬りから連続技を狙うのが基本。キャンセル可能なタイミングが長いので、ヒットを確認してから必殺技をつなげられる。ガードされると危険なので、失敗しないように。爪つまみをヒットさせた後は大幅に有利なので、中間距離で当てた場合は目押しで立ち強斬りが連続技になる。

対策　このキャラを相手にした場合

壁張り付き【壁から飛ぶ】からの奇襲に気を付けて闘うこと。幻庵が壁に張り付くのを見たら、首狩りでめくられないように画面端まで逃げるようにするといいだろう。

毒吹雪を設置された場合には無理に動かず、掴みに注意しつつガードを固めよう。

幻庵のダッシュモーションは分かりやすい。

復活剣客

ナインハルト・ズィーガー

ヴルカーンシリーズによるケズリ主体の立ち回りと、強力な対空のジャンプ中斬りがズィーガーの二本柱。強力な連続技もあるため、攻撃力は秀逸だ。

Text：ハメコ。

けん制のメインは、炎の拳を突き出すヴルカーン・ヴァイネンからの派生。Aボタン連打で3段階に強化でき、ヒット数と威力、リーチが増加。ヒット時はダウンを奪う。

1段階目のヴルカーン・ヴァイネンはスキが小さい代わりにリーチが短いので、画面端に追い詰めて使うこと。2段階目のヴルカーン・ドリュッケンはリーチが非常に長く、かなりのケズリ量を誇る上、ガード時に大きく距離が離れる。若干スキが大きいが気にならない程度。3段階目のヴルカーン・エクスプロイズンは、スキが非常に大きいものの、ヒット時の威力とケズリ量が凄まじいので、ヴルカーン・ドリュッケンのヒット確認ができたとき使いたい。けん制に使いやすいのは、リーチとスキのバランスがいいヴルカーン・ドリュッケン。持続が長いので、うかつな距離からの跳び込みを逆に引っ掛けることもできるなど、その性能はかなり優秀だ。

ヴルカーン・ドリュッケンで体力をケズっていけば、相手は接近を余儀なくされる。踏み込みには各種ヴルカーン～派生、跳び込みには後方ジャンプ中斬りで対応しよう。高度によっては2ヒットするため、威力も高い。なお、相手の飛び道具はファイヤー・ストゥームで跳ね返せるので、中距離では意識しておこう。

けん制のヴルカーン・ドリュッケンがヒットしたら、最後まで出し切るのが理想だ。

対空技にはジャンプ中斬りが頼りになる。相手が高いうちに当てれば2ヒットするぞ。

連続技

①立ちD（2発目）or⬆+DC ©▶ ティーガー・コップ～追加技
②連斬入り込み～BBC ©▶ ドラグーン・ファウストorティーガー・コップ～追加技

①は基本連続技。立ちDは2ヒットでヒット確認しやすいが、背の低いキャラのしゃがみ状態に当たらない。その場合は⬆+Dをメインに使っていこう。②は連斬入り込み～BBCからのみ武器飛ばし技であるドラグーン・ファウストがつながることを利用したもの。威力が高いので、決まるチャンスは逃さずに。

対策　このキャラを相手にした場合

けん制のメインであるヴルカーンシリーズによる体力ケズリが厄介なズィーガー戦。ただし、ひんぱんに使ってくるヴルカーン・ドリュッケンのスキは決して小さくないため、ガード後すぐに踏み込んで接近し、ペースを握るのが有効だ。

ガード後は素早く接近し二択に持ち込もう。

幻庵補足：対空は上方向に鋭い攻撃判定を持つジャンプ中斬りがオススメ。相手がジャンプしたのを見てから昇りジャンプで出そう。また、早出しのしゃがみ強斬りも有効だぞ。

ズィーガー補足：ティーガー・コップヒット時の間合いが近いときは、ファルケ・ナーゲルを遅めに、遠いときは早めに出すことでエレファント・グリードが決まりやすくなるぞ。

有利な状況を作れるので、掴みと打撃でガードを崩そう。攻め込むチャンスだ。

相手の対空に合わせて真気功爆天法を出して攻め込む。ガードされても……。

素手時の踏み込みCはダウンを奪える便利な技。中距離のけん制に使おう。

ジャンプ強斬りはめくりやすい。正面から跳び込むときはジャンプ中斬りを。

リーチの長い遠距離立ち中斬り、しゃがみ中斬りを使い、中間距離でけん制するのが基本となる。それに加え、武器を落とすが有利な状況を作れる真気功爆天法で接近し、コマンド投げの気功肉弾砲でガードを崩しにかかるという手段も交ぜると効果的。

けん制を嫌がって相手が跳び込んできたら、昇りジャンプ強斬りやジャンプ中斬りで対応しよう。また、無敵時間は無いが早出しの気功旋風突も使える。武器飛ばし技の極気功大爆天が使える状況では、これも真気功爆天法と同じく攻めの起点に利用するといい。

素手時はリーチが大幅に短くなってしまうため、相手をダウンさせて武器を回収することをまず考えたい。最も効果的なけん制技は、リーチが長めな➡＋D。当たるとダウンを奪うので、ヒット時は武器を回収するチャンスが生まれる。そのほか、踏み込みD、踏み込みCや、中段の踏み込み〜掴みを駆使して、相手のガードを崩しにかかろう。

連続技

①しゃがみ中斬りor踏み込み中斬り ©➡ 強真気功大撲殺

しゃがみ中斬りと踏み込み中斬りの二つはキャンセル可能なタイミングが長く、ヒットしたのを確認してから強気功大撲殺へつなげられる。ただし、上記の二つの技とも先端がヒットしたときはその後の技が届かないので、相手との距離に注意して技を出すかどうかを決めよう。連続技を決めつつ素手状態になりたいときは、気功大爆投を使うといいぞ。

対策 このキャラを相手にした場合

真気功大爆天があるので、王虎に跳び込まれても安易な迎撃を狙わないように。

王虎が素手状態になったら、武器をいかに回収させないようにするかが重要。状況によっては、画面をスクロールさせて武器を画面上から消すこともできる。

真気功大爆天後は投げを警戒する行動を取ろう。

相手の飛び道具には縛鎖杖撃を合わせる。ガードされたとしても反撃は受けない。

強の式神霊符・命は中段攻撃。これを見切れる人は居ないハズ。強力だ〜。

二つのけん制で中〜遠距離を制圧せよ！

中〜遠距離でのけん制は、飛び道具とジャンプ攻撃が主力。飛び道具のけん制は、式神霊符・炎と雷。どちらも連発できないので、交互に撃つのが基本。これに飛び道具で対抗する相手には、縛鎖杖撃を合わせよう。タイミングが良ければ、相手の飛び道具を打ち消しながらヒットするぞ。

ジャンプ攻撃によるけん制は、横方向なら中斬り、下方向には強斬りが有効。このとき、ジャンプ攻撃を必ずDの支杖螺旋脚で（空振り）キャンセルすること。すぐに着地するので、スキが小さくなる。

ガードを崩すには？

ガードを崩すには、式神霊符・命が有効。まずはこの技の性能を知っておこう。

弱は攻撃発生が早く連続技用で、スキが小さい。中は初段が下段判定。一方、強は初段が中段判定だ。それぞれヒット時は追撃が可能なので、連続技のカコミを参考にしてほしい。なお、画面端では初段が当たっても、全段ヒットしなくなるので使用を控えること。

最後に、この技を仕掛ける状況で最も有効なのが起き攻め。それ以外では、弱式神霊符・炎を追いかけ、ガード後に仕掛けるというのもいい。

連続技

①近距離立ち中斬りor近距離立ち強斬り ©➡ 弱式神霊符・命→心乱呪符or封魔真言or超斬り

②中or強式神霊符・命→縛鎖杖撃or封魔真言

①は反撃に決めたい連続技。弱式神霊符・命後は、発生の遅い技でも追撃が間に合う。その後の状況を重視するなら心乱呪符、武器飛ばし技の封魔真言が出せるなら、迷わず出そう。②は中段or下段から始動する連続技。

対策 このキャラを相手にした場合

和狆の飛び道具は連発できない。式神霊符・炎後は地上から、式神霊符・雷後は空中から接近するといいだろう。

なお、支杖螺旋脚【攻撃】は、ガードすれば反撃確定。縛鎖杖撃に対しては、先読みで跳び込みが成功すれば連続技が決まる。

縛鎖杖撃に合わせて跳び込めば、大ダメージ。

はみ出し剣客伝

王虎補足：真気功爆天法【空中】は退き込み（バックステップ）からも出せる。この性能を利用して、相手の起き上がりに密着から退き込み→真気功爆天法を重ねるといった戦法も有効だ。
和狆補足：特殊移動の後転を使えば、対空を強化できる。高めの跳び込みに後転→式神霊符・命と連係させれば、相手の着地に二択を仕掛けられる。決まれば高威力だぞ。

アーケードニュースアナライズ

9月に入れば、うだる暑さもやっと一息。こういうときに夏の疲れが出たりするので、気を付けたいものです。さて今月は、開催目前に迫った第43回アミューズメントマシンショーの会場マップや、「蜀」ファン必見の『三国志大戦』の大会モード、先日ロケテストが開催された新筐体のプレイリポートなどをお届け。新学期になっても、遊ぶ勢いは止まらない！

News

新作アーケードゲームが目白押し！　第43回アミューズメントマシンショーいよいよ開催！

http://www.am-show.jp/

　今年も新作アーケードゲームの祭典、アミューズメントマシンショーが開催されるときがきた！　ショー当日にお目当てのブースを滞りなく回れるように、今月はショー会場のマップをお届けしよう。

　出展される新作アーケードゲームやプライズマシンが、入場料のみで遊び放題のこの一大イベント、行かない手は無いぞ！　各メーカーの当日発表の隠し球や、配布物、イベントの開催なども気になるところだ。

　先月も当コーナーにてお知らせしたが、今年は千葉・幕張メッセでの開催となる。毎年行っている人は、うっかり東京ビッグサイトに行ってしまわないように！

第43回アミューズメントマシンショー

●**主催**：社団法人日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)
全日本遊園施設協会(JAPEA)
●**開催期間**：2005年9月1日(木)～9月3日(土)
10:00～17:00
※一般公開日は9月3日(土)のみとなります。
●**開催会場**：千葉・幕張メッセ1～3ホール
●**入場料**：中学生以上…1,000円(税込)
(前売り券は700円・税込)
※小学生以下、60歳以上は無料
★全国のチケットぴあ、ローソンチケットなどで300円お得な前売り券好評発売中！

第43回アミューズメントマシンショー会場内マップ

Release

ハイエンドスティックA-Stick(仮称)始動！

　「バーチャスティック」、「ネオジオスティック2」など、高品質な家庭用ゲーム機用ジョイスティックを輩出しているセガ・ロジスティクスサービスが、PlayStation 2対応のハイエンドジョイスティックを開発していることが判明した！

　その名は**A-Stick(仮称)**。詳細はまだ明らかになっていないが、そのコンセプトは**「アーケードゲーム筐体の操作性の再現を目指す」**となっている。すなわち、三和電子製のパーツなどを使用して、セガのアーケードゲーム筐体に採用されているボタン配置やレバーが家庭用ジョイスティックで完全再現されるのだ。しかも、パネルや筐体部分は、重厚感溢れる金属製となっている。これで期待するなという方が無理というもの。

その詳細はベールに包まれているA-Stick。今冬の発売を目指し、開発が進められている。付加機能として、連射機能(秒間20連射)が付くぞ。

　2005年9月16日(金)～18日(日)に開催される東京ゲームショウに試作機が出展される予定なので、当日は幕張メッセへ急げ！　本誌でも詳細をリポートする予定なので、続報に期待してほしい。

News

「漢中王争奪！蜀限定戦」開催！

http://www.sangokushi-taisen.com/top_main.html

　2005年9月8日(木)から、『三国志大戦』において、特別称号を懸けた大会モード「漢中王争奪！蜀限定戦」が期間限定で開催されるぞ！　その名の通り、蜀デッキを使用しているプレイヤー限定の大会となっている。

　大会に参加したプレイヤーは、「玉璽の欠片」を持ってスタート。対戦に勝つと、相手プレイヤーの玉璽の欠片を奪うことができる。その繰り返しで欠片を集め、大会終了時に最も多く欠片を持っていたプレイヤーが優勝だ。大会開催までもうあとわずか。己の蜀デッキに磨きをかけて待て！

Illustration 杉浦 善夫

漢中王の座を懸けて戦うなら、やはりデッキには劉備を入れておきたいところ!?

漢中王争奪！蜀限定戦

●開催期間：2005年9月8日(木)
午前7時～12日(月)午前4時まで
●参加資格：
・君主レベルが将軍クラス以上であること
・「蜀」勢力のカードのみでデッキを組んでいること
●優勝称号：漢中王
●入賞称号：五虎将(2位～6位まで)

Release

映画「頭文字<イニシャル>D THE MOVIE」2005年9月17日全国ロードショー！

http://www.initiald.jp/

アーケードゲーム版も高い人気を誇るコミック「頭文字D」。アジア最高峰のスタッフとキャストによる、同コミック原作の映画「頭文字<イニシャル>D THE MOVIE」が、2005年9月17日より、日本国内でついに全国ロードショー！　本作品は、原作でおなじみの峠「秋名」のモデルである、群馬県榛名山でロケを敢行。高橋レーシングのカースタントによる、CGを一切使わない本物のドリフトや、溝落としは必見だぞ！

頭文字D ストーリー

幼なじみの茂木 なつきとの交際を始めたばかりの高校生、藤原 拓海。彼は、家業である豆腐屋の配達をすることで、知らぬ間に一流のドライビングテクニックを身に着けていた。そんな彼に、峠の走り屋たちがバトルを挑む！　愛車ハチロクと、父・文太から受け継いだ天性のテクニックを武器に立ち向かう拓海。秋名山の峠を舞台に、激しいカーバトルが幕を開ける！

最初は「走り屋」に興味を示さない拓海だが……。（写真上）
夜の秋名で、原作さながらのバトルが幕を開ける！（写真右）

「頭文字<イニシャル>D THE MOVIE」

●**監督**：アンドリュー・ラウ／アラン・マック
●**出演**：ジェイ・チョウ（藤原 拓海）／鈴木杏（茂木 なつき）／エディソン・チャン（高橋 涼介）／ショーン・ユー（中里 毅）／アンソニー・ウォン（藤原 文太）／ほか
●**原作**：「頭文字D」（しげの秀一）
●**配給**：ギャガ・コミュニケーションズ
9月17日より、シネマミラノほかで全国ロードショー！

PRESENT!
ギャガ・コミュニケーションズ様から、映画「頭文字D」オリジナルサンシェードを3名様分いただきました。詳しい応募方法は、52ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

News

新筐体アストロクロスBBロケテストリポート！

2005年8月5日（金）～7日（日）の三日間、東京・池袋ギーゴにて、オンラインゲーム専用の新筐体、アストロクロスBBのロケテストが開催された。同期間中は、7分100円の料金設定で、PCで有名なオンラインゲーム『ラグナロクオンライン』、『リネージュ クロスランカー』、『リネージュII クロニクル3』をプレイすることができた。

ライターちくわのプレイインプレッション

今回は、長くやっている『ラグナロクオンライン』をプレイ。前後のスピーカーと椅子内蔵のウーハーが織り成す立体的音響が大迫力で、新鮮な気持ちで遊べました。家と違い、ギャラリーの視線があるのにちょっと慣れが必要かも（笑）。

ロケテスト以降の展開はまだ明らかになっていないが、ゲームセンターでみんなでワイワイいいながら遊ぶオンラインゲームは、一人でプレイするPC版とは違った楽しさがありそうだ。続報に期待してほしい！

マシンのスペックが高く、高速回線なので、通信ラグが少なく快適！　広めのスペースでリラックスして遊べたぞ。

Event

夏の疲れは電柱脇にポイなんじゃ！

http://www.teamnamja.com/

ハッ！　気が付くともう9月なんじゃ！　しかし一概に9月といっても、残暑や温暖湿潤気候のせいでまだまだ蒸し暑いのが日本の常。おのれモンスーン！

そんなわけで、まだまだ暑さにあえぐそなたたちのため、ナムコ・ナンジャタウン内のアイスクリームシティでは、8月2日（火）より新たなラインナップを加えて、皆が来るのを待っているんじゃ！　地元長崎では、パフェ目的の行列ができるほどのレストラン「パフェ&レストラン ハワイ」や、一口たべただけで、身も心も北国の流氷も溶けてしまいそうな味わい深いジェラートが自慢の「キムラヤスイーツ」など、聞くだけで身悶えしてしまいそうな極上アイスを取りそろえておるのじゃ！

アイスクリームシティで糖分を適度に取って、夏の疲れなんぞは残さないようにするのが一番じゃぞ。

食べ過ぎは体によくないから気を付けるんじゃぞ。

PRESENT!
ナムコ・ナンジャタウン様から、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、52ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

News

非接触ICによる魅惑の新課金制度に迫る！

http://www.ledzone.com/

2005年7月、株式会社ナムコが、人気FPS『カウンターストライク ネオ』がプレイできる施設LEDZONE（東京・蒲田）で、日立製作所製の非接触型ICチップ内蔵のカードによる新しい課金制度を開始した。ここでは、その新ICチップの導入により、プレイヤーが享受できるメリットについて迫ってみるぞ。

まずは、カードの購入、および金額のチャージができるクイックチャージャーでIDカードを買う。（写真右）

ここで買えるLEDZONEのロゴが入った赤いカードは、プレイ料金を支払ったり、戦績などの個人データをサーバから呼び出すために使う。このカードは、**キーボードとモニタの間にある読み取り機にかざすだけで使えるようになっている。**（写真下）

新規カードの購入、およびカードへのチャージができるクイックチャージャー。音声で案内が流れるが、声を当てているのは声優の能登麻美子さんという豪華仕様（笑）。

必要に応じてカードをかざすだけで、すぐにデータを読み取ってくれる。一つのタイトルを1枚のカードでずっとプレイできたら……浮いた分を対戦につぎ込める!?

さて、この制度の素晴らしいところは、データはすべてサーバ上で管理しつつ、カードに特殊なICチップを内蔵することで非接触を実現していること。つまり、**カードが摩耗によって使用不能になることが無くなる＝カードを買い替える必要が無くなる**わけだ。将来的には『カウンターストライク ネオ』のほかにも、カードを買い替えずに済むアーケードゲームが登場するかもしれないぞ！

ちなみにこの『カウンターストライク ネオ』は、9月1日（木）～3日（土）に開催されるアミューズメントマシンショーに出展される。ショーに行くなら、ぜひこのお手軽さを体験してみてほしい。

ゲーセン横丁　出張かわら版

ケイブ携帯サイト「極上⚡シューティング　ゲーセン横丁」最新情報！

Vodafone　今回の新作：魚ボコDX

ゲー横店長代理（以下店代）：お待たせしました！Vodafone版『魚ボコDX』、配信中です!!

アルカデ仮面：延期でユーザーの皆さんを待たせた分の罰ゲームは、魚太郎かテレサ博士のコスプレということで。

店代：魚太郎一択じゃないですか!?（汗）

「アーケード版と同格、というかそれ以上!」と、ウワサの『魚ボコDX』がついにVodafone 256Kアプリで登場！　残暑は深海玉消し納涼で乗り切れ!?

Vodafone

メガアプリ対応で移植度さらにアップ！　『虫姫さまDX』

快進撃を続けるVodafone 3Gメガアプリシリーズに、9月中旬から『虫姫さまDX』がついに登場！　豊富なボイスの再現のみならず、スコアラー感涙の「撃ち込みカウンタ」の追加など、やり込み度はメガならぬギガ級になっているぞ！

『虫姫たまDX』追加要素（Docomo版との比較）

●クリア画面　●一部のボイス　●撃ち込みカウンタ　●ウルトラモード

美麗なグラフィックに加え、各面開始時のボイスを再現！

ノーマル版（写真上）と比べると、タイトルだけでも圧倒的な違いが分かる。

Docomo　Vodafone

待望の新作登場！　『エスプレイドDX』鋭意開発中！

『エスプ』シリーズの原点として今なお人気が高い『エスプレイド』が、ついにDXアプリ化することが決定！　グラフィックやサウンドが一新され、あのステージクリア時の印象的な演出なども再現されるとのこと。配信は10月予定だ！　待て続報！

『エスプレイドDX』DX化にあたってのパワーアップ要素

●グラフィック描き直し　●クリア画面追加　●ボイスとサウンドを新録

テレサ：さて、憎き人類への侵攻も順調な今日このごろ……。

シャスタ：今月はワタシ、次女シャスタの出番だねッ！

テレサ：8月末配信のFLASHアプリでは、活躍しているようね。

シャスタ：そりゃもー、情報統括担当のワタシにかかりゃネ。

テレサ：ミディの陸上部隊の支援で街を爆撃するとか。首尾はどう？

シャスタ：まぁ、陸上部隊を間違えて爆撃してもご愛嬌ォッ！

ミディ：……お、お姉、ちゃ……。

シャスタ：オヤ、どしたの？　そんなにススけた格好しちゃって。

テレサ：……。（嘆息）

友軍の陸上部隊に当てないように街を爆撃して薔薇園に変えろ！

※今回掲載している画面写真は開発中のものです。

てあたりしだいゲームリスト

2005年8月16日現在

タイトル	メーカー	ジャンル
●2005年9月発売予定のタイトル		
サムライスピリッツ 天下一剣客伝	SNKプレイモア／セガ	2D対戦格闘
パズル！虫姫たま	ケイブ／AMI	パズルゲーム
ポップンミュージック13 カーニバル	コナミ	音楽シミュレーション
GUILTY GEAR XX SLASH	アークシステムワークス／セガ	2D対戦格闘
●2005年10月発売予定のタイトル		
カウンターストライク ネオ	ナムコ	FPS
●2005年秋発売予定のタイトル		
[illegible]	アルゼ	ネットワーク対応ボードゲーム
●2005年11月発売予定のタイトル		
COBRA THE ARCADE（仮）	ナムコ	ガンシューティンング
●2005年12月発売予定のタイトル		
エスプガルーダII	ケイブ／AMI	縦スクロールシューティング
マリオカート アーケードグランプリ	ナムコ	レース
●2005年冬発売予定のタイトル		
セガネットワーク対戦麻雀 MJ3	セガ	通信対戦麻雀
鉄拳5 DARK RESURRECTION（仮）	ナムコ	3D対戦格闘
●2005年発売予定のタイトル		
アンダーディフィート	グレフ	縦スクロールシューティング
機動戦士ガンダム0079 カードビルダー	バンプレスト	タクティカルカードバトルゲーム
METALSLUG6（仮称）	SNKプレイモア	アクションシューティング
THE KING OF FIGHTERS XI	SNKプレイモア／セガ	2D対戦格闘
●今冬発売予定のタイトル		
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4	セガ	ガンシューティング
SORCERIAN LEGEND（仮称）	アルゼ	アクションRPG
VM JAPAN ～[illegible]～（仮称）	アルゼ	リアルタイムストラテジーシミュレーション
●発売時期未定のタイトル		
スーパードラゴンボールZ	バンプレスト	対戦アクション
ドルアーガオンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン	ナムコ	アクションロールプレイングストラテジーゲーム
悪魔	タイトー	ガンシューティング
[illegible] AC（仮）	アルゼ	未定
対戦ホットギミック5 未来永劫（みらいへゴー）	クロスノーツ／タイトー	対戦麻雀ゲーム
DragonSlayer AC（仮）	アルゼ	未定
Half-Life2アーケード（仮）	Valve Corporation／タイトー	ガンシューティング
Quest of D　Ver.2.0　[illegible]の継承者	セガ	ネットワーク対応カードアクションRPG
XANADU AC（仮）	アルゼ	未定
XE+TH（ゼクロス）	KIPUS／ギルド	3Dオンライン格闘ゲーム
Ys AC（仮）	アルゼ	未定

2005年7月1日〜7月31日集計分

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up! 2位 機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.

今月の初登場第２位は『機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.』。カプコン開発による同シリーズも、はや５作目。テーマを近年のヒット作「SEED」に替え、さらに同シリーズ初の公式全国大会が開催されるなど、期待が大きい。

メーカー	バンプレスト
ポイント	184.7

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	鉄拳５〈ナムコ〉	198.2
2	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉	184.7
3	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア〉	175.7
4	Virtua Striker 4〈セガ〉	135.1
5	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL〈アークシステムワークス／セガ〉	130.6
6	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX〈発売元・バンプレスト 開発／発売元・カプコン〉	112.6
7	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003〈コナミ〉	103.6
8	Virtua Fighter4 Final Tuned〈セガ〉	90.1
9	THE RUMBLE FISH 2〈ディンプス／セガ〉	81.1
10	天地を喰らうII -赤壁の闘い-〈カプコン〉	76.6
11	METALSLUG4〈メガ エンタープライズ〉	67.6
12	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	63.1
13	VIRTUA STRIKER 2002〈セガ〉	58.6
14	兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編〈童／タイトー〉	54.1
15	鋳薔薇〈ケイブ／AMI〉	49.5
16	お手並み拝見FINAL〈タイトー〉	45.0
17	ぷよぷよフィーバー〈セガ〉	40.5
18	虫姫さま〈ケイブ／AMI〉	36.0
19	ZERO GUNNER 2〈クロスノーツ〉	36.0
20	E雀ハイスクール〈セイブ開発〉	22.5

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up! 5位 THE iDOL M@STER

『アイドルマスター』が今月の初登場５位。サテライト型マスビデオゲームでリライタブルカードを使用。アイドル育成を主たるテーマとし、オーディションやファン数を全国対戦により競い合う対戦ゲーム。今後の伸びに期待したい。

メーカー	ナムコ
ポイント	116.4

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	三国志大戦〈セガ〉	178.1
2	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005〈セガ〉	137.0
3	麻雀格闘倶楽部４〈コナミ〉	130.1
4	Quest of D〈セガ〉	119.9
5	THE iDOL M@STER〈ナムコ〉	116.4
6	太鼓の達人７〈ナムコ〉	113.0
7	DrumManiaV〈コナミ〉	109.6
8	pop'n music12 いろは〈コナミ〉	106.2
9	Dragon Chronicleオンライン 天空大決戦〈ナムコ〉	102.7
10	QUIZ MAGIC ACADEMY II〈コナミ〉	99.3
11	BATTLE GEAR 4〈タイトー〉	95.9
12	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2〈セガ〉	92.5
13	アヴァロンの鍵 弐 ー秩序と戒律ー〈セガ〉	89.0
14	beatmaniaIIDX12 HAPPY SKY〈コナミ〉	85.6
15	スリルドライブ３〈コナミ〉	82.2
16	TIME CRISIS 3〈ナムコ〉	78.8
17	ゾイドインフィニティ EX〈タイトー〉	68.5
18	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	65.1
19	GHOST SQUAD〈セガ〉	61.6
20	スリルドライブ２〈コナミ〉	34.2

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

店舗名	住所	電話
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1〜3F	☎03-3971-9601
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1〜4F	☎03-3496-5856
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1〜4F	☎0426-48-1288
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1〜4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1〜3F	☎03-3200-0884
イミグランデ相模原店	神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1	☎042-753-8881
大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2アルファビル81〜3F	☎03-5330-8595
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17	☎06-6632-0170
クラブ セガ 天文館	鹿児島県鹿児島市千日町15-7 リバティハウス 2〜3F	☎099-224-6851
KO-HATSU（コーハツ）	大阪府大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	☎06-6352-3007
スガイ北24	北海道札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
セガ ワールド 静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F	☎054-252-3591
チャレンジャー追手門店	大阪府茨木市西安威1丁目5－21	☎072-643-4444

アルカディア読者のゲームセンター悲喜こもごも

今月の読者アンケートは「ゲーセンで起きた一番うれしかった＆悲しかったこと」。日ごろから足げよくかようゲーセンだからこそ、悲喜こもごもがあるはずだ。早速「うれしかったこと」から見ていこう。

第１位は「友達ができた」というもの。もはやこの回答は、ゲーセンを利用することで得られる最大のメリットといえる。もちろん、PCなどを中心としたネットワークゲームによるコミュニケーションもあるが、直接対話ができる環境はゲーセン独自のものだろう。

第２位は「１コインクリアを達成した」というものだが、これもゲーセン特有のものだろう。コンティニューに金がかかるからこそ目指す１コインクリアは、ゲーセンに通う目標として非常に重要だといえるだろう。

また悲しかったことの第１位は「貴重品を落とした」。確かに財布の出し入れが多くなるので気を付けたいもの。しかし、うれしかったことの第10位に「落とし物がみつかった」というオチもある。このあたりは店員の対応にも係わるため、同６位の「店員が親切だった」という結果とは、意外と相関関係があるのかもしれない。

■ゲーセンであったうれしいこと BEST10

順位	内容
1位	友達ができた
2位	1コインクリアを達成した
3位	対戦で勝てたとき
4位	欲しいプライズが取れた
5位	大好きなゲームに出会えた
6位	店員が親切だった
7位	大会で入賞した
8位	期待していた新作が出た
9位	クレジットが残っていた
10位	落とし物が見付かった

■ゲーセンであった悲しいこと BEST10

順位	内容
1位	貴重品を落とした
2位	マナーが悪い人を見た
3位	行き付けのゲーセンが閉店
4位	初心者狩りにあったとき
5位	お金を使いすぎた
6位	カツアゲされた
7位	好きなゲームが撤去
8位	対戦でハメられた
9位	プレイ中に電源が落ちた
10位	メンテナンスが悪かった

ゲームセンターマップ

全国広域捜査隊編

今回のゲセマプ隊は東北ゲーセンへ突撃。そうだ秋田へ行こう、ってことで、新作目白押しの中、行ってきたがや！

行ってきた人たち

米の秋田で、お米に悪さするスズメの焼き鳥を食っちまった……。追伸：前号で脱退した川俣隊員お疲れさんでした！

秋田のお祭りは、夏なら竿燈、冬はなまはげと充実しています。取材日が一週間ずれていたら、竿燈祭りが見られたのに……残念。

きりたんぽを二本買えば「VO」のスティック風！

対戦と音ゲーがすげ！

Do21

所 秋田市手形山崎町10-27
☎ 018-835-1833
営 10:00〜24:00

&う「2Fのビデオコーナーは新作がきっちり並んでいますね。何より対戦プレイヤーが多く、居るだけでボルテージが上がります」
栅太郎「音楽ゲームは『ギタドラ』のセッションが低料金で遊べるのが魅力だなっ。秋田美人なおっかさん店長もステキ過ぎる」

スタッフより
ビデオがメインの古き良きゲーセン。音ゲーと2D格ゲーはレベルが高い。某メスト杯出場者も数名出没。スコアでは『ZガンダムDX』の全一をキープしていたことアリ。レゲーの持ち込みも可。ウデに覚えのある著来たれ！

一番人気は『SEED』。やり込みプレイヤーズが列を成す！

男性も女性も安心して遊べる環境の音ゲー。『ポップンいろは』、『ギタドラV』は4曲設定で100円とリーズナブルだ。

対戦台が多く、しかも50円で遊べる。対戦格闘は2D、3Dに問わず対戦が行なわれていた。

対戦格闘ゲーム　ビデオゲーム　音楽ゲーム

http://www.alno.co.jp/amusement.html

対戦後は軽食でリラックス

ポロス大曲店

所 秋田県大仙市戸巻町485
☎ 0187-86-3340
営 10:00〜24:00

栅太郎「清潔感のある店内で、安心して遊べるのがうれしいね。学生さん、20代のプレイヤーが多く、そのせいか対戦台がとても多い。『旋光の輪舞』の対戦台があるのもグッド！」
&う「対戦一番人気の『メルブラ』は夕方以降に強豪プレイヤーが集まるそうですよ」

スタッフより
当店イチ押し、『アイドルマスター』は初回プレイ時400円分サービス実施中！『ガンダムSEED』や『ストⅢ3rd』などの対戦ゲームも毎夜盛り上がっていますので、ぜひご来店のほどよろしくお願いいします。

隅に設置してあるのでシャイボーイも遊べる『アイマス』。

全国大会に向け調整中の『SEED』プレイヤーたち。秋田精鋭の実力を見よ！

軽食コーナー「MOGU」で疲れを癒すゲセマプ隊。アイスを見る目つきが獣のそれに。

対戦格闘ゲーム　ビデオゲーム　アイドル　その他

大型筐体のラインナップが豊富

アミューズメントギガパレス秋田

所 秋田県秋田市新屋豊町3-73
☎ 018-888-0750
営 10:00〜24:00（土日祝は9:00〜）

栅太郎「『三国志大戦』、『アイドルマスター』、『バトクラ2』と大型筐体が多い！　プライズ、シール機も豊富でファミリー層も満足」
&う「ビデオが『VFFT』と『鉄拳5』だけなのは残念ですが、毎週金曜の対戦デー（100円2プレイ）は熱闘が繰り広げられまーす！」

スタッフより
イチ押しの『アイドルマスター』をはじめ、ネット対応ゲーム機の充実度はバツグン。『麻雀格闘倶楽部4』、『MJ2』合計32席で雀士の皆さまをお待ちしてます。毎月末には感謝イベントもありますので、ぜひご来店ください。

大人気『三国志大戦』、秋田の子供たちも君主に！

稼動直後の『ⅡDX HAPPY SKY』が早くも人気が高い。隣の『DANCE86.4』も子供たちがワイワイと遊んでいたぞ。

『バトルギア4』にはコアなファンが集まる。バトギ遠征はギガパレスに来るべしっ。

大型筐体　音楽ゲーム　プライズ

http://www.unicom.ne.jp/game/index.html

名物の横手焼きそばを食いながら（モラルゼロ）雑感など。秋田で熱い対戦ゲームが『メルティブラッド』。やり込める対戦ツールであり、プレイヤーも多いのでまだまだ人気は継続しそうです。そして、『アイドルマスター』の出回りの良さに驚き。設置場所で差が出ている感もありますが、一人でじっくりやるというよりみんなでワイワイ遊ぶタイプのお客様が多かった気がします。照れ隠し？

鉄拳とアイドルの聖地?

プラボ秋田店

所 秋田県秋田市土崎港北7-77-34
☎ 018-847-5080
営 10:00～24:00

柵太郎「ビデオゲームのフロアに気合が入っていて、対戦台が多いのにびっくり！　中でも『鉄拳5』は8台を設置。週末の夜には、秋田の強豪プレイヤーが来店するそうだ。新作の『SEED』も大入の状態が続いているようだ」
&う「メダルコーナーもさすがプラボというべきラインナップ。『湾岸ミッドナイト』大会など、各種イベントを開催してくれるのがうれしいですね」

ナムコ直営店のオリジナル企画「拳道場」にも堂々の参加。道場の生徒たちが大型プロジェクターの前で、ほかの人のテクニックを研究しているのが印象的だった。

『アイドルマスター』は対戦スペースの真裏にあり、ちょっと恥ずかしい……い、いや恥じらいなどあっては伝説のプロデューサーにはなれんぞ小僧ども！

ドーンドーンと『太鼓の達人』も当然あります。店員さんのハッピ姿がポイントだっ。

スタッフより

当店は秋田市北部に位置し、ビデオ、アーケード、コックピットの常連さんが多い店舗です。メダルや景品機は、遊びやすい環境を整えております。全社をあげて接客力の向上に努めております。ぜひ一度ご来店ください。

鉄拳5　メダル　対戦格闘ゲーム

http://www.namco.co.jp/ar/location.php?id=15

安い、ここで対戦格闘を練習だ!

ビッグワールド横手

所 横手市前郷字上在家69-4
☎ 0182-33-3335
営 10:00～24:00

『メルティブラッド』は19時くらいから対戦が盛り上がるぞ。

柵太郎「『メルブラ』、『ストⅢ3rd』など対戦格闘が熱いね。大会も一カ月ペースだし」
&う「秋田の有名プレイヤーでは『ストⅢ3rd』ではダッドリー使いのT葉氏、『VFFT』ではジャッキーの大臣氏などが常連。遠征組はビッグワールド横手に来るしかないですね」

スタッフより

格ゲーはもちろん、メダルから『麻雀格闘倶楽部』、音ゲーまで、幅広くお楽しみいただけます。イチオシは『メルティブラッド』！　月一で大会やってます。新旧問わず、対戦が盛り上がってますよ～。

対戦格闘ゲーム　ビデオゲーム　音楽ゲーム

http://www.alno.co.jp/amusement.html

我が道を行く、独特のムード

マイロード24

所 秋田県仙北郡神岡町神宮寺舘の南5の1
☎ 0182-33-3335
営 11:00～24:00

落ち着いたラインナップの店内。これがスローライフというやつ?

&う「18歳以上しか入店できないので、静かにパズルやシューティングを楽しみたい人には持ってこいですね。『斑鳩』が渋い！」
柵太郎「新作のパワーに頼らない、独自色を打ち出しているな。よし、『虹色町の奇跡』でも協力プレイでクリアしていこうか」

スタッフより

マイロード24は社会人の方を中心に、疲れているとき、休みたいときの憩いの場所として営業しております。駐車場も広く、冷暖房も完備、カップラーメンも販売していますのでよろしくお願いします。

レトロゲーム　ビデオゲーム

ご当地ゲーセン応援団

秋田のゲーセン情報について、ゲセマプ取材中に補足情報が滑り込んできた！　ここで大々的に紹介していこう。

「ハイテクセガ秋田（秋田県秋田市東通7-4-5）は何とアルカディアのクーポン店です。ここでは、『メルティブラッド』の対戦がアツいです。9月10日には「メルティブラッドアクトカデンツァ全国大会　Overture～序曲～ 」の秋田予選も行なわれます。定員は64人で一週間前までエントリー可能です。秋田のメルブラッ子が集まることでしょう」

ありがとう、秋田のM.T君。というわけで、ゲーセンマップ探検隊は引き続きみんなの地元ゲーセン応援メッセージを待ってます。ドシドシご応募ください！

募集告知

絵が無くとも、面白ければエニシングオッケイ！　上記のような感じでオモシロ情報を教えてくれ。絵の中に「店名」は必ず入れてくれよな！　あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。
メールは、location@arcadiamagazine.com

店の広さは圧倒的!

ソユープレイランドソピア御所野店

所 秋田市御所野地蔵田1-1-1 イオン秋田SC2F
☎ 018-889-6549
営 10:00～11:45

&う「ショッピングモールのゲームコーナーでやたら広大！　メダル、プライズ、シール機、そして大型筐体の保有量はバツグンです」
柵太郎「確かに『WCCF』や『三国志大戦』などツボを押さえている。音楽ゲームコーナーには情報交換の場所を設けるなど、ただゲームを置くだけではなくて店側の努力が感じられるのが好印象だね」

スタッフより

ソピアの自慢のラインナップをぜひご体感ください！　絶対にハマるゲームと出会えます！　閉店時間も遅いので、どうぞごゆっくりお楽しみくださいませ。

プライズ　音楽ゲーム　大型筐体

http://www.soyu-net.co.jp/gosyono/index.html

当コーナーでは、皆さまのゲーセン情報を切実にお待ちしております。特に、四国地方全域、九州地方の「佐賀」、「宮崎」、東北地方の「山形」、「岩手」、そして「沖縄」のゲーセン情報を一店でもいいので教えてください！　あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。メールは、location@arcadiamagazine.com

ARCADIA PRESENT
アルカディア 読者プレゼント

締め切り
2005年9月26日（月）
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者か多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

ギャガ・コミュニケーションズ様ご提供

2 映画「頭文字D」オリジナルサンシェード

ギャガ・コミュニケーションズ様より、映画「頭文字D」オリジナルサンシェードを3名様にプレゼント！

SNKプレイモア様ご提供

1 『ネオジオ バトルコロシアム』描き下ろしイラスト色紙

SNKプレイモア様より、『ネオジオ バトルコロシアム』描き下ろしイラスト色紙を各1名様にプレゼント！
※本商品をご希望の方は、a～cのうちどの色紙をご希望されるか、アルファベットまで併せてご記入ください。

1-a NEO-DIO　1-b ミズチ　1-c 獅子王

タイトー様ご提供

9 ピンキーアミューズ ポストペットファン ファクトリーVer.

タイトー様より、ピンキーアミューズ ポストペットファンファクトリーVer.全4種類のうち1種類を2名様にプレゼント！
※種類は選べません。

コナミ様ご提供

8 ギタドライブ出演者サイン入り『DrumManiaV』キャップ

コナミ様より、ギタドライブ出演者サイン入り『DrumManiaV』キャップを6名様にプレゼント！
※種類は選べません。また、商品の写真はサインを入れる前のものです。

5 『三国志大戦』特製スリーブ

※本商品にはカードは付属しません。スリーブのみのプレゼントとなります。

セガ様ご提供

4 『電脳戦機バーチャロン』10周年記念うちわ

3 『スターホース2』特製Tシャツ

6 新世紀エヴァンゲリオン 星と星座のミニディスプレイフィギュア シリーズ2

7 北斗の拳 闘気魔具

セガ様より、『スターホース2』特製Tシャツ、新世紀エヴァンゲリオン 星と星座のミニディスプレイフィギュア シリーズ2、北斗の拳 闘気魔具をそれぞれ3名様に、『電脳戦機バーチャロン』10周年記念うちわを10名様に、『三国志大戦』特製スリーブを16名様にプレゼント！

編集部提供

編集部より、アルカディア特製図書カードを10名様に、ニンテンドーDSを4名様に、プレイステーション2を1名様にプレゼント！

12 アルカディア特製図書カード

14 ニンテンドーDS

13 プレイステーション 2

バンプレスト様ご提供

バンプレスト様より、機動戦士ガンダム SEED DESTINY スペシャルクリエイティブモデルPART2を3名様にプレゼント！

11 機動戦士ガンダムSEED DESTINY スペシャルクリエイティブモデルPART2

ナムコ様ご提供

10 ナムコ・ナンジャタウン パスポート

ナムコ様より、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

予想を上回る大ヒット御礼！ アーケートに新風を巻き起こしまくりの『アイマス』ですが、まだまだ長き旅は始まったばかり！ 今月もお役立ち情報満載で皆様の芸能界生活をサポートするよ！

アイドルマスター
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2005年7月下旬（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256

芸能番記者：田淵健康
イラスト saxyun

全宇宙のプロデューサー必携！ アイドルマスター・プレミアムキット発売中！

『アイドルマスター』の深層に隠された謎に迫る「プレミアムキット」。Yahoo!ショッピング内「ショップインバウンド」で専売中！ 持ち運びしやすいCDサイズのブックレットとオリジナルのユニットカードが2枚も付いてお買い得！

■1,575円（税込み・送料無料）
■32Pブックレット＋特製リライタブルカード2枚付き

目指せAランク

育成リプレイ ENTER THE IDOL

第一話「奴の名はX（エックス）」

芸能界という名の宇宙に散らばる無数のキラ星――だが、真に頂点に輝けるのはたった一つのみ！ そして今、一組の新人アイドルデュオが頂点を目指して走り出した！ 行き当たりばったり育成リプレイ「ENTER THE iDOL」、いよいよ連載スタートゥ！

大結成！ その名もギンザドリル

やよい おっはよーございまーす！ って、あれ？ 何でココに伊織ちゃんがいるの？

伊織 何よ。プロダクションのドル箱スターである私が、事務所にいて悪いのかしら？

やよい （ドル箱スターなら、朝から事務所にいるんじゃなくて、別の場所でお仕事してる気が……）

伊織 なーに、その「ドル箱じゃないから朝から事務所にいるんじゃないの？」的疑惑のマナザシは⁉

やよい ぎくぅっ！ な、何でもないよっ。

伊織 しっかし、こんな朝っぱらから事務所に呼び出すなんて、何か緊急の用事があるのかしら。

やよい 何だろうね。家のポストに「来い」とだけ殴り書きした手紙が入ってたけど。

伊織 ひょっとして、私のアメリカデビューが決まったのかしら。いきなり言われても困るわね～。にひひ。

やよい （その前に、伊織ちゃんは日本でもちゃんとデビューしていないんじゃ……という突っ込みはやっちゃダメなんだよね。ううう～）

謎の男 あめんぼあかいな突然変異！

伊織 うあ！ だ、だれよアンタ！？

やよい 事務所に不審者がいますよ！？

謎の男 俺は不審者では無い！ 落ち着いて聞いてくれ、地球は狙われている！

伊織 ……は？

謎の男 ごめんうそ。何を隠そう、俺は今日からお前たちのプロデューサーを勧めることになった者だ。

やよい う、ううう～。この人、何だか怪しいよ？

謎の男 俺の名は仮面のプロデューサーX！ お前らを、光り輝くスターダムへと押し上げてやろうではないか！

やよい もしもし、警察さんですか……。

X きききき君ぃ！ 子供電話相談室へ気軽にTELするみたいなノリで電話するところじゃないよ、そこ！

伊織 で、一億歩譲ってアンタが新しいプロデューサーだとして、どうして私とやよいを事務所に呼んだワケ？

X 良いところに気が付いた。二人を呼んだのはほかでもない……お前たちはパートナーを組み、デュオとしてユニットデビューしてもらう！

やよい デュオで、伊織ちゃんと一緒にですか！？

伊織 な、何でソロデビューじゃないのよ！？

X いいか、よく聞け。お前たちは今日から二人で一人。素敵ユニット「ギンザドリル」として、栄光のアイドルロードを歩んでもらいます！

二人 ユ、ユニットで⁉

ナウなヤングのハートにえぐりこむべく名付けられた素敵ユニット、ここに光臨！

プロデューサーXメモ①

ユニットの特性を見極めよ！

ユニットを組む際は、好みのアイドル同士で組んでしまっても大丈夫なのだが、基本的に"タイプの違う"アイドル二人が望ましい。初期パラメーター画面でチェックせよ！

得意な方向性、得意なシングルのジャンルがかぶらないメンバーを選出するのがいいぞ。

その⑥ エメラルディア

伊織 ぶ、ぶざけんじゃないわよ！ そんなお笑いコンビみたいな名前でデビューしろってのー!?

やよい う～。そんな名前でTVに出たら、学校のみんなに虐められちゃいます～。

X こんバカチンが！ アイドルの名前はインパクト勝負。それらしい名前で凡百の海に埋もれるよりも、いかにして他人に覚えてもらうかが重要なのだ！

伊織 そ、それにしても……インパクトなら、もっと素敵な名前もあるでしょ？「プリンセス伊織とその仲間たち」とか「伊織MAX」とか。

やよい ……ギンザドリルでいいです。

伊織 なっ!?

X よし、コンセンサスも軽やかに統一されたところで、早速レッスン開始だッ！ 俺のシゴキは甘くないぞ。死ぬ気でついて来い！

伊織 ちょ、ちょっと待ってよ。その前に、どうして私とやよいがデュオを組むことになったのか、その理由を聞かせてくれるかしら？

やよい それは私も知りたいです。

X ……よかろう。私の事前の調査によれば、水瀬伊織は「成長は抜群に早いものの、長期間の活動に難アリ」となっている。

伊織 うっ、ど、どこでそんな情報を!?

X 一方のやよいは「長期間の活動もドンと来いだが、成長の進度が亀より遅い」。

やよい う～。反論できない。

X そこでだ。そんな特性の違う二人が組めば、お互いの弱点を補いつつ、より効率の良い活動を続けることができるというわけだ。やよいの成長の遅さを伊織がカバーし、伊織の活動時間の短さを、やよいの粘り強さでフォローする。これぞデュオならではの育成術！

伊織 そ、そうだったの……一応、考えあってのことだったのね。

X 確かに、ソロとして頂点を目指すのはアイドルの花道とも言えるだろう。だが！日々移り変わるユーザーの多様性に対応していくには、ユニットアイドルのほうが断然有利なのだッ！

やよい な、なんだかすごいですね、強そうですね！

X あと、金持ちと貧乏なのでキャラがかぶらない。

やよい ひどっ！

伊織とやよいはそれぞれ資質が大きく違うので、二人を組ませると互いの弱点を補うことが可能なのだ！

「思い出」のストック数などと相談しながら、攻めの姿勢でオーディションに参加していこう！

激特訓！ プレイザー大作戦

X まずは、1日だけレッスンをこなし――そこからあとは毎日オーディション漬けだ！

やよい ええっ!? まだダンスも歌もビジュアルも、全然自信ないですよ!?

X 馬鹿者！ 自信が無いなら戦って付けろ！ オーディションの中で己を知り、ライバルとの戦いの中で己を磨け。

伊織 そ、そんな無茶な～。

X シングルはもう決定しておいた。聞いているだけで小腹がすく珠玉の名曲「おはよう!!朝ごはん」ッ！

やよい うっう～。その歌、すごく好きなんです！

伊織 えー。プロデューサー、やよいをひいきしてるんじゃないの？

X だまらっしゃい！ シングルをリリースする順番も、ちゃんと作戦があってのことだ。後に、俺の選択の確実さに恐れおののくことであろう。

伊織 既に、そのやりたい放題ぶりにおののいてるわよ。

X いいか。オーディションには参加することに意義がある。Dランクに上がるまでは、お前らの毎日はオーディション攻勢DA！ さあ、四の五の言わずに本日のレッスン開始！

伊織 うう、何だか……。

やよい とっても不安！

ドタキャンされてイメージレベルを落とすよりは、1日休暇がマシ！

逆に、着替えるとテンションが下がってしまうアイドルも存在する。

NEXT STEP!

極めて強引な船出となった新人ユニット「ギンザドリル」。果たして、彼女たちの前に立ちはだかる新たな難関とは!?

ランクアップへの難題

イメージレベルのダウンを防げ!

長期間の育成を続けると、さまざまな局面で発生する“イメージダウン”。アイドルの総合的な魅力を表すイメージが減退するのは、上位ランクを目指すための最大の障害！　ここでは、イメージレベルの低下を防ぐための、いろいろな予防線をご紹介！

イメージレベル減退の条件とは?

　まず最初に心得ておいてもらいたいポイントは、長期間の育成を続けていくと発生するイメージレベルのダウンは「絶対に回避できない現象」として、すべてのアイドル（ユニット）に降りかかってくる現象だということだ。

　アイドルごとの差こそあれ、活動週が長引いていくにつれ、全能力は徐々に下降していく。端的に言えば、時間の経過によるイメージレベルのダウンが始まる前に、上位ランクを目指して進まなくてはいけないという、ある種の時限リミットともいえる仕様でもあるのだ。

　また、アイドルごとに設定されたイメージレベルの下降時期のほかにも、プレイの内容によって発生するレベルダウン条件も数多く存在する。

　その最も忌避すべき一例が、アイドルのテンションが下降しているときに発生する「ドタキャン」である。これは育成週の短い、長いにかかわらず、どの局面においても発生するダウン要素で、「ドタキャンされないためにテンションを維持し続ける」というのは、プレイを通して常に重要な柱となる項目でもある。

　ドタキャンに続いて、全プロデューサーが頻繁に遭遇するであろうダウン要素が「オーディション落選時におけるイメージレベルの低下」であろう。アイドルランクC以降では、一度でもオーディションに落選すると、テンションとともに全能力が低下する。これは、ランクが上位に上がるほど下降する値が厳しいものとなるので、上位ランカーはオーディションでの一敗が命取りになるといえる。

　しかも、オーディション落選時はテンションも下降するので、最悪の場合は「落選によるイメージダウン」の翌日に「ドタキャンによるイメージダウン」が発生してしまうという、最悪のコンボを喰らってしまう場合もある。

　オーディションに参加する際には、可能な限りテンションを高く維持した状態で臨み、一回の落選でドタキャンにつながらないように予防線を張っておこう。落選直後にテンションがゼロに近い状態で、ランクアップリミットに余裕がある状況なら、迷わず休ませることを選択してしまっていいだろう。

オーディションでの落選もイメージレベルダウンの大きな原因の一つとなっている。

ドタキャンは致命傷！　テンション維持が、イメージレベル低下防止の核ともいえる。

対処法1　リリースするシングルに注意!

　アイドルの大きな武器の一つである「シングル」であるが、実はこれにもさまざまな秘密が隠されている。実は、アイドルにはそれぞれ「得意な（好きな）シングル」設定されており、その曲を選択することによって、通常よりもイメージレベルにボーナスが追加される場合があるのだ。

　アイドルごとの「得意なシングル」は、イメージレベルのボーナスに加えて、お別れコンサートのフィナーレナンバーに設定したときにも「このシングルは私が好きな曲なんです」という、アイドルからの好感触も得ることができるので、是非とも活動中には得意シングルをリリースしてやろう（アイドルごとの得意シングルは次ページを参照のこと）。

　また、シングルは長期間同じ曲をリリースし続けていると、徐々にファンに飽きられていってしまう。リリース時から10週経過でイメージレベルがダウンし、続いて14週目、16週目でダウンしてしまう。ほかにも、同じジャンルの曲ばかりを連続してリリースしていると、さらにイメージレベルの下降は加速するので、ジャンルはバラしておくこと。

プロデューススタート時には、10週を目処に次のシングルをリリースするのがいい。

得意なシングルだと、アイドルから好意的なコメントが。聞き逃さないように。

対処法2　オーディションには計画的に参加

極端なメディア露出の低下は、アイドルにとっては致命傷になってしまう。常にファンの目にとまるように、TV出演（オーディション）を定期的にスケジュールに組み込んでおきたい。

　オーディションでの落選によるイメージレベルの減退も恐ろしいが、それに尻ごみしてオーディションの参加を避けていても、やはりイメージレベルはダウンしてしまう。

　アイドル（ユニット）が、5週連続してオーディションに参加していないと、「メディアへの露出が減った」ということになり、強制的にイメージレベルがダウンさせられてしまう。レッスンばっかりに集中していても逆効果で、5プレイ中1回は「オーディション参加ポイント」を自分の中に設けておき、計画的に参加していこう。

　ランクアップリミットに余裕があり、「リミットぎりぎりまでレッスンをやり続けるか」など油断していると、ついオーディション出場を忘れてしまいがち。レッスンに集中するあまり、出場機会を逃してしまわないように。

　D～Fの下位ランクアイドルも、「5日に1回は絶対オーディション」と心掛けていると、スケジュールを組みやすいだろう。

オーディションの合否にかかわらず、とにかく5週中1回でも参加しておけば、イメージレベルの減退を防ぐことはできる。オーディション参加に合わせて思い出の数などを調整しておこう。

アイドル別 イメージダウン防止策

プロデュースしているアイドルの特性を知ることが、ダウン防止への大きな特効薬!

イメージ減退時期(早)

イメージレベルの成長は早いが、長期間の活動が難しい三人。計画的にランクアップスケジュールを組まないと、すぐに減退時期が到来してしまうぞ!

律子

得意シングル
「魔法をかけて!」
テンションが下がると最もドタキャンしやすいので、適度に休ませることも必要となる。

伊織

得意シングル
「Here we go!!」
能力の伸びは抜群に優秀。ご機嫌を損ねないようにコミュニケーションすることが重要!

千早

得意シングル
「蒼い鳥」
コミュニケーションがとりづらいので、テンションの下降によるスケジュール遅延に十分注意!

イメージ減退時期(中)

イメージレベルの伸び、減少開始時期の到来も平均的な三人。コミュニケーションもとりやすいので、安定した育成を続けられるのが強みだ。

真

得意シングル
「エージェント夜を往く」
このグループの中では、最も優秀な能力を持つのが彼女。テンションが維持できてればOKだ。

春香

得意シングル
「太陽のジェラシー」
テンションは下がりにくいものの、一度下降し始めたら上昇しづらいので、常に高めを維持!

あずさ

得意シングル
「9:02pm」
ダンス以外は平均以上の能力を持つので、弱点を補うようなオーディション対策を立てよう。

イメージ減退時期(遅)

長期間に渡って育成を続けられるものの、とにかく能力の伸びが遅い! 大器晩成を目指して、コツコツと実績を積み重ねていくことが必要となる。

亜美&真美

得意シングル
「ポジティブ!」
高いテンションを維持しやすいが、一度下がるとドタキャンしがちなので注意が必要だ。

やよい

得意シングル
「おはよう!!朝ごはん」
長期間活動可能だが、シングルのリリース期間によるイメージダウンには常に気を配ろう。

雪歩

得意シングル
「First Stage」
弱点のダンスを補えるかが鍵。テンションがどん底だと、ドタキャンしにくい傾向も持つ。

グループごとに分かれた減退時期を知ろう

アイドルたちには大きく分けて三つの「イメージレベル減退時期」が存在し、それぞれで減退が始まる時期、速度が大きく異なっている。

イメージレベルの減退が最も早く始まるのが、千早、伊織、律子のグループ。彼女たちは育成進度がずば抜けて速いが、そのぶん減退が始まる時期も早く到来する。

イメージレベル減退の到来が早くも遅くもないグループが春香、あずさ、真の三人。彼女たちは平均的な成長率を持っているため、初心者でも育てやすいアイドルとなっている。

イメージレベルの減退が最も遅く始まるのが、雪歩、やよい、亜美&真美の四(三)人。彼女たちは育成進度こそ遅いものの、イメージレベルの減退時期の到来がかなり遅い。よって、長期間に渡って活動していくことが可能なのだ。

速攻で勝負を決められるアイドルを選ぶか、長期間に渡ってじっくりと育てるアイドルを選ぶかで、スケジュールの組み方はまったく変わってくる。

ユニットにした場合、それぞれの減退時期の平均値が取られた数値に補正がかかる。組み合わせ次第で減退時期の到来緩和ができるので、長期間活動を目指す際は、メンバー選択に注意。

『アイドルマスター』のキモというべき部分であり、スケジューリングと同様に戦略性が必要とされる"オーディションパート"。最大六人同時のマッチングプレイによる戦いは、常に不確定要素がつきまとう困難な試練となっている。

このページでは、勝利につなげるための重要をポイントをピックアップし、勝率を上げるための手助けをしていこう。

オーディション必勝講座

～明日のために・そのいち～

このメッセージが出たら 安心！

●あら！　○番のボーカルいいわね！
（ボーカルジャンルの一位が交代したとき）
●お！○番のダンスキタねェ！
（ダンスジャンルの一位が交代したとき）
●キャ！　○番のビジュアルキタわ～！
（ビジュアルジャンルの一位が交代したとき）

審査が終わりに近付いて、上記のコメントとともに自分の番号が呼ばれたときには、ほぼ3位入賞は確実。ほかのジャンルにアピール変更しよう。

このメッセージが出たら ピンチ！

●○番、もっとがんばった方がいいわね
（ボーカルジャンルの6位が交代したとき）
●○番、オレやる気なくしちゃうよ？
（ダンスジャンルの6位が交代したとき）
●○番、ヤバイわよ
（ビジュアルジャンルの6位が交代したとき）

上記のコメントとともに自分の番号を呼ばれた場合は、6位になってしまう可能性が激増。☆がマイナスされるのは痛いので、アピールを続けよう。

審査員のコメントに勝利の鍵が!?

オーディションの最中に、おのおののジャンルの審査員たちが漏らすコメント。これはオーディションの雰囲気を盛り上げるための演出と同時に、どのコメントにも審査における重要な情報が含まれたものとなっている。特定の条件と合致した場合、コメントが表示されるのだ。

実際に、自分がプロデュースするアイドルを「思い出」を使って応援した場合、成功した際には『OH！　○番最高！　やる気でちゃうね！』（ダンス審査員）などと表示され、失敗した際には『おいおい○番、オレやる気なくしちゃうよ？』とのコメントが流れるはずである。これは、ほかのプレイヤーが思い出を使用した際にも出現するので、オーディションの動向を推し量るにも非常に有効な材料になる。

審査員たちが発するコメントを見逃ごすことなく、自分の現在の得点を順位を鑑みた上で、状況に応じたアピールを行っていこう。

中間審査結果のコメントでも、審査動向がチェックできる。ここで番号が呼ばれると安心だ。

審査員が発するコメントには、すべて重要な情報が含まれている。アピール後には絶対に見逃さないように。

先行逃げ切り型

審査開始と同時にアピールポイントを増やし、そのまま逃げ切る戦法。相手にCPUが多いとき有効。

後半集中磐石型

思い出を温存、後半に一気に投下する戦法。これだとほかのプレイヤーの動きにも対応できるのが強み。

コミュニケーションを成功させると獲得できる「思い出」は、オーディションを勝ち抜く上で欠かせない強力な補佐手段。グッドパネルをうまく選択できると、ボーナスアピールポイントを獲得できることに加え、審査員の興味を回復させる手段として、オーディション戦術に欠かせないものとなっている。

3回に分けて行なわれる審査の途中で、どこで思い出を使っていくかでオーディションの流れは変化するが、多く見られるパターンとしては、中間審査開始時に1回使ってアピールポイントを稼ぎ、そのまま逃げ切るという戦法。これだと、すべてのアピールポイントを底上げしたまま中間審査を終えることができるおかげで、6位をとらずにフィニッシュしやすいという利点がある。ボーナスポイントは、通常のアピール値を倍加したものが入ることになる。

逆に、アイドルの能力に自信がある場合は、アピールポイントのボーナスを得るために使うのではなく、審査員の興味を回復させるために集中して使用した方がいい場合もある。流行一位のジャンルで確実に入賞できる自信があるなら、審査員の興味がゼロに近付いたら思い出を使用し、☆を着実に獲得するための補佐として役立てよう。

「思い出」を使うポイントは!?

オーディションでの結果を左右する、思い出を使った応援。最大3回まで使える応援を、どのポイントで使用するかで、勝負の行方は大きく変化する。使いどころを見極めろ！

モリモリ着替えてみるか!

アイテムを駆使してイメージアップ!

見た目の変化も楽しめる上、能力にもさまざまなボーナスを得ることができるコスチュームチェンジ。有効に活かせば、必ずや力になってくれるぞ。

お役に立ちます！ 豊富なアイテム群！

アイテムの数は、衣装・アクセサリー合わせると全部で180種類。すべてのアイテムには、ボーカル、ダンス、ビジュアルそれぞれにボーナスポイントが設定されており、装着した時点で変化が現れる。

流行に応じて即時に能力値を変化させることができる即効性が、アイテムの強みと言える。

同じシリーズを揃えて装着すると、数に応じてイメージレベルにボーナス値が加算されていく。

ボーカルにさらなる魅力をプラス!

ボーカルを補いたいときにお勧めしたいのが、「西遊記セット」や「ひまわりセット」などのシリーズアイテム。単品では「魔法使いの帽子」「親鳥のマペット」などがお勧め。衣装では「フローラルチェッカー」や「チェリーギンガム」「エメラルドブルーム」をみにまとえば、ボーカルアップに大いに貢献してくれるぞ。

魔法使いの帽子

マジカルな魅力で歌声に力を与えます。衣装とのコーディネートもうまくやろう!

西遊記セット

孫悟空、沙悟浄、八戒の三人が、オリエンタルな神秘の力でボーカルをサポート!?

ダンスをより華麗に演出!

装着することでダンスイメージを上昇させるのが、「和田どんセット」や「悪魔セット」といったアイテム群。単品アイテムでは「紳士のヒゲ」や「ボクサーグローブ」といったユニークなものがそろっているのもダンス系アイテムの特徴!　衣装は「ブルーカモフラージュ」「グリッターインゴット」「タイガーメイデン」などが特にお勧め!

紳士のヒゲ

ダンスのお供といえば、これしか無いっしょ! リズムに合わせて軽やかに踊ろう。

和田どんセット

ナムコきっての人気者・和田どんのサポートで、さらに軽やかにダンスをどーん!

ビジュアル派のアナタにお勧め!

ビジュアルイメージをアップするためのアイテムには「和田かつセット」や「蝶シリーズ」といった、見た目も派手なものが揃っている。単品でも「恐竜スリッパ」や「格闘少女の腕輪」などインパクト十分!　衣装では「マンダリンヴィーナス」「サニーサイドオブザムーン」「プラチナメッシュ」でキメ!

和田かつセット

和田どんと違って、こちらはビジュアルイメージをサポートしてくれるのだ!

蝶シリーズ

華やかさでは右に出るものナシ!　優雅に軽やかにステージを舞おう。

アイテムの獲得について

運が良いと、一回のプレイで二つのアイテムをゲットできるときもあるのだ。

それぞれレアリティのランクが設定されており、なかなか獲得できないものも。

アイテムは1プレイごとに獲得する機会が訪れるが、必ずしも獲得できるとは限らない。逆に、1日に二つのアイテムを獲得できる日もあるので、どういう結果になるかはプロデューサー本人の運次第ということになるだろう。

アイテムは既に所有しているものが贈られてくることもあるので、すべてのアイテムをコンプリートするにはかなりの根気が必要となる。

『アイドルマスター』と連動している携帯コンテンツの"ハプニング☆ロケ"でポイントを集めると、アイテムと交換することもできるので（未獲得のアイテムと交換可能!）上手く活用して完全収集を狙ってみてほしい。

現在総力編集中!

ムックも近日デビュー予定!

好評発売中のプレミアムキットに続いて、公式ムックもただいま鼻息荒く編集中!　描き下ろし多数のグラビアページに加え、インタビューも全力収録!　育成やオーディション攻略、コミュニケーションのルート解説など、各種データも完全掲載!　これを買わずして頂点は狙えない!　真のアイドルマスターの座を狙うなら、ぜひとも購入必至!

初めてプレイする人も安心!
IIDXの基本テクニックを大特集!

ビートマニアIIDX 12 HAPPY SKY
■メーカー：コナミ
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日：2005年7月中旬(稼働中)
■使用基板：——

Text:ハメコ。

HAPPY SKY
The ultimate system beatmania deluxe version.
beatmania IIDX® 12

今回は『IIDX 12 HAPPY SKY』からIIDXを始める人を応援!! ということで、IIDXをプレイする上でのテクニックを、基本から詳しく解説していくぞ。また、TЁЯRAのお二人であるNAOKIとjunのインタビューもお見逃しなく!!

IIDXをはじめよう!!

まずはプレイサイドを選べ!!

1P側には左側に、2P側は右側にスクラッチが設置されているIIDX筐体は、1Pと2Pでプレイ環境が大きく異なるため、その選択はゲームを始める際の重要な要素となる。

何を持ってしてこれを選ぶかは、やはり利き腕と相談するのが一番いい。ある程度の難度の曲までは、スクラッチを担当する側の手の動きを逆の手で大きくカバーできるため、あまり器用に動かさなくても大丈夫だといえる。なので、スクラッチを非利き腕で担当する、というのがオススメ。右利きは1P、左利きは2Pでプレイしてみよう。

左側にスクラッチのある1Pは、左手でスクラッチを担当し、鍵盤の多くを右手で担当することに。右利き向けといえる。

1Pとは逆に2Pでは左手で多くの鍵盤を担当し、右手でスクラッチと鍵盤のコンビネーションをさばくことになる。

BEGINNER MODEからスタート

IIDXを始めるならば、まずはBEGINNER MODEから始めよう! このモードでは、IIDXを代表する人気曲や、きっと聞いたことのある楽曲のリミックスなどが、とっても簡単な譜面でプレイできるのだ。

○モードの特徴
- ビギナー専用の簡単な譜面を用意
- BPMにかかわらず譜面の落ちる速度は一定
- クリア条件はグルーヴゲージ60%
- クリアできなくても3曲遊べる

選択できる楽曲はすべてレベル1。3曲保証で遊べるので、初めてにはちょうどいい。

譜面は非常に簡単。落下速度も遅いので、鍵盤の位置を確認しつつプレイできる。

鍵盤の配置を覚えよう

実際にプレイするに当たって最初の壁が、鍵盤の位置を把握すること。プレイし始めは、目線を動かして鍵盤の位置を確認してから押し(オブジェ落下速度の遅いBEGINNER MODEでは十分に可能)、少しずつその配置を覚えていこう。鍵盤を見ずともある程度プレイできるようになったら、下写真にある「IIDXのホームポジション」を体にたたき込むのだ。

本文中ではスクラッチをS、鍵盤は左から**1234567**と太字で表記しているので覚えておいてほしい。また、使う指に関しても**右親**は「右手の親指」を表す。以下、右手なら人差し指＝**右人**、中指＝**右中**、薬指＝**右薬**となり、左手なら**左親**、**左人**……と同様の法則で表記している。

写真のように、**1**を**左薬**、**2**を**左中**、**3**を**左親**、**5**を**右親**、**6**を**右中**、**7**を**右薬**とし、**4**をどちらかの人指し指で担当するのがホームポジションだ。

スクラッチのこすりかた

鍵盤を習得したら、次はスクラッチ操作を練習しよう。慣れないうちは手を移動させ、手のひら全体を使ってスクラッチを回してしまいがちだが、動作を次につなげることを考えると、手の動きをなるべく小さくしたい。理想形は、下の写真のように「小指のみを使って端を押す」というもの。やり始めのころは"空振り"してしまいやすいので、しっかり練習しよう。

小指のみをスクラッチの端に伸ばし、小さな力で押す、というのが理想。動きが小さいので、鍵盤とのコンビネーションにも負担がかからない。

撮影協力：ボボラーレ(渋谷区宇田川町13-8 ちとせ会館2F)

IIDXをはじめよう!!

オブジェ間隔を見切れ!!

落下してくるオブジェの間隔を目で見て認識し、リズムに置き換え、その通りにたたいていく、というのは音楽ゲーム全般をプレイするのに必要な技術といえる。「楽曲を覚え、どの音がどのリズムで鳴るかをつかむ」ということがもっとも大事なポイントとなるぞ。

リズムが正しいか否かは、押した際に表示される判定で確認。GOODはズレ気味だ。

間隔が狭まってくると認識も一苦労。特に16分間隔のオブジェには苦労する。

中には若干のズレが見られる譜面もある。リズム感に頼るか、目に頼るか!?

STANDARD MODEに進もう!

ここからは新曲のNORMAL譜面から代表的なパターンを紹介＆攻略!! なお1ステージ目に★5以下の曲を選べば未クリア時も次に進めるぞ。

重要 曲順をソートしよう

○曲選択時の操作方法
- スタートボタンを押し続けた状態でオプション選択
- VEFXで難易度切り替え
- VEFXを押しながらEFFECTでカテゴリクローズ

○曲順をレベル順にソートする方法
- VEFXで難易度を切り替えつつ、ボタンを押し続けてEFFECTでカテゴリクローズ、開けばレベル順に

VEFXで難度切り替え後、押し続け。

EFFECTでカテゴリ開閉すればソート。

まずは二つ同時押しを極めよう

単一鍵盤を滞りなく押せるようになったら、次は二つ同時押しパターンを習得していこう。同色鍵盤の二つ同時押しはパターンが少なく位置をつかみやすいが、異なる色の二つ同時押しはパターンが多く、鍵盤の位置をしっかり把握していないと対応が非常に難しい。

練習曲には「Xepher（NORMAL）」を挙げたい。最初の**1+4**を**左薬+右人**で、次の**4+7**を**左人+右薬**で、というように同時押しを構成する鍵盤によって、**4**を担当する手を変えられるようにしよう。

4をどちらの手で担当するかが重要なポイント。1+4の場合は右人で4を押そう。

Xepher (NORMAL)
Tatsh

BPM 170

テンション高めで進行するTatshのクワイア第2弾「Xepher」は、BPMの速さと相まって昂揚感を生み出す楽曲。そしてそのたたき心地が大人気!! HYPERは難し過ぎ、という人でも、難度控え目のNORMAL譜面で楽しく遊べるぞ。

スクラッチと鍵盤を同時に取れ!!

スクラッチと鍵盤が同時に出現した際の対処には2パターンある。一つはこれらを別々の手で取ること、もう一つはこれらを片手で同時に取ることだ。

そこで「We are Dis っ娘よっつ打ち命（NORMAL）」で練習しよう。1P側では、**1+S**、**2+S**、**3+S**、2P側では**5+S**、**6+S**、**7+S**を片手で取るのだ。なお、1P側の**1+S**、2P側の**7+S**に関しては、鍵盤を親指で押さないと小指がスクラッチに届かない。ホームポジションから円滑に指を移動する必要が出てくるぞ。

小指によるスクラッチを習得していれば、合わせて鍵盤を押すだけで完成する。

We are Disっ娘よっつ打ち命 (NORMAL)
DANCE☆MAN feat. Disっ娘

BPM 129

4人のDisっ娘たちがディスコのよさを説き歌う!! というファンキーチューン。「キックは四つ打ち ハイハットは裏打ちだね 絶対～♪」などなど、とにかく歌詞がオモシロカワイイ!!

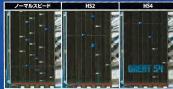
HiSpeedのススメ!!

鍵盤とスクラッチの位置を完全に把握し、画面にのみ注目できるようになったら、HiSpeedオプションを使うことを考えてみよう。これにより、オブジェの落下速度が速まり、オブジェの間隔が広がるおかげで、「オブジェ間隔の見切り」が非常にやりやすくなる。これは特に、BPMの小さいゆっくりとした曲で効果を発揮するのだ。

使用の目安表

HS4	100-150
HS3.5	160
HS3	170-180
HS2.5	190-200
HS2	好みで使おう
HS1.5	好みで使おう
HS1	270
HS0.5	300

上にBPM毎のHSオプション目安表を掲載したが、やりやすさ、効果は人それぞれなので、参考にしつつ調整を重ねていってみよう。

オブジェ間隔の変化

1を基点としたパターン

1の四つ打ちを基点として、そこにほかのさまざまなオブジェが絡んでくるパターンは、多くの楽曲で登場する最も基本となる譜面パターンのひとつだ。

「Under the sky (Normal)」は同時押しの出現頻度が多いものの、十分その範囲にあるといえる。左手薬指のリズムを基本に、ほかの指を使っていこう。

この曲のポイント
Tatsh率いるplatoniX期待の新曲である「Under the sky」は、BeForUの南さやかを迎えての楽曲。170という比較的速いBPMに、四つ打ちで進行するビートは非常にたたきやすく、始めたての君も安心だ。

Under The Sky (NORMAL)
南さやか(BeForU) with platoniX
BPM 170

同時押し+スクラッチ

同時押しとスクラッチへの対処は、初心者脱出への第一歩!! **1+7+S**などは、**1+S**と**7**、のようにスクラッチを担当する手とそうでない手を分けると考えやすい。また、片手のみでカバーできるパターンは、1Pでは**1+2+S**、**2+3+S**、2Pでは**5+6+S**、**6+7+S**。練習しておこう。なお、登場した配置によってはホームポジションから手を動かす必要がある。問題とされるのが、1Pの**1+3+S**と2Pの**5+7+S**というパターン。この場合、1Pでは**3**を右親で、2Pでは**5**を左親でそれぞれたたく必要があるので、とっさに指を移動する練習をしておこう。

右手での6+7+Sの取り方
7を親、6に人、Sを小指で取る。素早くこの形を取れるよう練習だ。

2P側での5+7+Sの取り方

右親で7、小指でSを押すと同時に、左親を5まで移動させよう。

16分の「階段」に対応しよう

16分間隔のみで構成された譜面パターンは、それ以外のものと比べて格段に忙しい指の動きを要求される。まずは、間隔の狭いオブジェの流れを見切ること。

NORMAL譜面の中では、「Listen up」に長い16分間隔のパターンが登場する。使用するのは三つの鍵盤だけなので、指配置を固定し、順番に沿って押すのだ。

この曲のポイント
レトロな雰囲気と、ハネたリズムが楽しい「Listen up」は、ハウスよりもエレクトロ色の強い『クリック・ハウス』。作曲者のMitsuto Suzukiは『10th style』で「Let's Run」を提供している。

Listen Up (NORMAL)
Mitsuto Suzuki
BPM 133

紹介した楽曲をクリアできるようになったら「LESSON 5 (NORMAL)」に挑戦してみよう。この楽曲には攻略してきたすべての要素がまんべんなく盛り込まれているので、練習になることうけ合い!! 楽しくたたいて楽しく上達していこう!!

16分間隔やスクラッチなど、いろいろな要素が登場!

段位認定にもチャレンジしよう!

初段の段位認定曲
Foundation of our love
.S9
Under the Sky
I Was The One (80's EUROBEAT STYLE)

「LESSON S」を攻略できたら、初段を目標にして段位認定をプレイしてみよう。プレイすることになる楽曲は、主に1を基点としたパターンと、16分間隔のパターンで構成されているので、今までに練習したことが役立つハズ。HSは「Under the sky」のBPM170を基準に考えるといいぞ。

スクラッチと鍵盤のコンビネーション

スクラッチと鍵盤が同程度の頻度で出現する地帯では、なるべく小さな動きでスクラッチに対処しつつ、鍵盤を取っていくテクニックが必要となる。

練習には「POODLE (NORMAL)」がオススメだ。4分間隔でスクラッチしつつ、同時やその間にある鍵盤をたたく。最後の8分間隔のSは押→引→押と取ること。

この曲のポイント
IIDXファンの間でもおなじみとなった作曲集団Y&Co.こと横田商会は、ユーロビートを作らせたら右に出るもの無し!! 今回の「POODLE」はムービー、楽曲ともに、とにかくカワイク仕上がってるぞ!!

POODLE (NORMAL)
Y&Co.
BPM 160

さらなる高みを目指して

今までに紹介したパターンでNORMAL譜面はほぼバッチリだが、HYPERをたたくにはそれ以上のテクニックが必要となるぞ。

同時押しを含む16分

単一鍵盤でも忙しかった16分間隔で構成されたパターンに同時押しが加われば、当然難度はかなりのものになる。

「vault of heaven（HYPER）」で早くも登場するこのパターンでは、なるべく手を交互に使うことが重要になる。真ん中の**2425＋7246**も、**左中右人左中右親＋薬**…とすれば負荷を減らせるぞ。

この曲のポイント

「ZERO-ONE」から続くMr.Tのエレクトロショック第4段、「vault of heaven」。たたき手の心に迫る、切ない泣きのメロディは、『10th style』の「EXE」を程よく受け継いでいるようにも感じる一作。

vault of heaven (HYPER)
Mr.T
BPM 160

高密度連続スクラッチ

"こする"という入力方法を要求されるスクラッチが高密度で出現すれば、それだけで難関パターンとなるのだ。

「SPARK!（HYPER）」にはまんべんなくスクラッチが登場するので、連続スクラッチの練習にはうってつけ。オブジェパターンを見て、どこで「押し」、どこで「引く」かを瞬時に決めるのが大事。

この曲のポイント

『舞い上がれ!!』と星野奏子が歌う「SPARK!」は元気いっぱいのダンスポップ。PV仕立てのムービーでは、彼女の踊りも拝めてしまうので、ほかの人のプレイを利用してぜひとも見ていただきたい!!

SPARK! (HYPER)
SILVER FOX PRODUCTIONS feat.星野奏子
BPM 126

縦連打や同時押しを含む高難度の16分

三つ同時押しや縦連打（同じ鍵盤が16分間隔で登場すること）の絡む16分間隔のパターンは、最難関ともいえる。

このパターンが中核をなすせいで、「Scripted Connection⇒（HYPER）」は下手なANOTHERよりも高難度。肝心のたたき方だが、Sが登場しないので、ホームポジションに忠実にいくといい。

この曲のポイント

重厚なビートと軽やかなシンセメロディーで展開するテクノ中のテクノ、「Scripted Connection⇒」。鳴らせる音の多さもあってか、譜面の難度はHYPERの中でも指折りの難しさを誇る。

Scripted Connection⇒ (HYPER)
DJ MURASAME
BPM 151

密度の濃い鍵盤＋スクラッチ

右ページでも攻略した鍵盤とスクラッチのコンビネーションだが、密度が濃くなるにつれて圧倒的に難しくなる。

「Catch Me（HYPER）」の後半で登場するこのパターンは、非常に密度が濃い上、楽曲のBPMも115と遅めのせいで見切りにくい。HS4とSUDDEN＋を活用して立ち向かいたいところだ。

この曲のポイント

日本語詞ながらも、キレのあるグルーヴ感が心地よい「Catch Me」。何とこの曲、サビが終わった時点で別の曲へとシフトする、というDJテクニックをシミュレーションしているらしい!!

Catch Me (HYPER)
DJ Yoshitaka　feat. ERi
BPM 115

RANDOM S-RANDOMのススメ

さて、ここまで出てきたテクニックを習熟していけば、最終的にはかなり難しい譜面の攻略までもが可能となることだろう。しかし、いわゆる正規譜面に登場する譜面パターン、および同時押しパターンの数は少ないので、RANDOMやS・RANDOMを使って譜面を変え、瞬時にそれに対応する、という練習が必要になってくる。とはいえ、IIDXはゲームだ。うまくならずとも、楽しんでプレイできればそれでよし!!

特別インタビュー

TЁЯRA
王道と挑戦のサウンド

――まずは、今作の楽曲を制作する際に心掛けた点を教えてください。

NAOKI　今作で僕が手掛けた「I am」は、IIDXの王道であろうクラブダンス系はあえて避けて、ロック的なサウンドアプローチでまとめています。多分ユーロビート系が僕に求められている物なんでしょうが、その傾向をいい意味で壊し、違うスタイルでも人々が遊んでくれるのか……ということにチャレンジしてみました。

　王道サウンドに関しては新鋭コンポーザーのjunをはじめ、Tatsh、dj Yoshitakaたちが頑張っていますから、僕はこれまで僕があまりいじらなかった部分を手掛けていこう……という気持ちもありましたね。

――junさんはいかがでしたか？

jun　「EDEN」では、「DoLL」「ULTiMATE」を超えるものを、と心掛けました。「HAPPY☆ANGEL」では、J-POPの王道を常に追求しているTЁЯRAの曲との差別化を図りたかったので、それとは違ったイメージの曲を作ろうと心掛けました。たとえば英語をフィーチャーしたり、TЁЯRAだと楽曲も哀愁系が多いんですけど、そういう要素が一切無い感じにしたりとか、作り分けをしましたね。

――それでは、お二人のユニット、TЁЯRAの楽曲である「EDEN」について教えてください。「DoLL」「ULTiMΛTE」が現在でも非常に高い人気を誇っていますが、IIDXシリーズのHYPER J-POP第3弾となる「EDEN」を制作する際には、そのことからプレッシャーを感じたりしましたか？

jun　プレッシャーというよりも、期待に応えたいという思いが強かったですね。なので前の2作をそのまま焼き直したような曲も作りたくなかったし、新しさを感じてもらえて、そしてさらに好きになってもらえるような楽曲を作りたい、と。そればかり考えていたので、「EDEN」は生み出すのにかなり時間がかかっちゃいました（笑）。

NAOKI　プレッシャーは常にありますね。一生つきまとうみたいな（苦笑）。やっぱり、応援してくれている皆さんの期待に応え続けたいという強い想いの裏返しです！　僕の中で「EDEN」は……アレンジで試行錯誤の連続でした。「DoLL」や「ULTiMΛTE」を自分的に超えないと……との思いがまとわりついてました。

――それでは、「EDEN」の聴きどころについて教えてください。

NAOKI　「EDEN」はデモトラックをjunから貰ったとき、四つ打ち系だったんですよ。最近四つ打ちに食傷気味の僕としては、どうしてもロックに変えたくて（笑）。ダンス+ロックがどうやらHYPER J-POPという僕が打ち出したオリジナルジャンルの幹になるのかな、と前々から思っていたこともあり、ここらでアレンジする自分的にもイメージ一新を図りたい、との思いが強かったですね。その結果、「DoLL」と「ULTiMΛTE」とは異なるサウンドになったように思っています。今回は自ら創り出したスタンダードの破壊と、新しいスタンダードを創るべく挑戦したかった……という思いと、その実現に尽きます。

jun　お互いがそういう思いで作り上げたので、前作までとはまたちょっと違う印象を感じていただけると思います。サウンドは

HYPER J-POP SIX　**BPM：200**

EDEN／TЁЯRA

J-Popの王道を追求するTЁЯRAの出した答えの一つ、それがこの「EDEN」だ。IIDXの王道である四つ打ちをあえて外し、さらに生音でロックチューンを施した今までに無い曲調は、TЁЯRAからIIDXに対する"挑戦"にも感じられる。

　ムービーは待望ともいえる「DoLL」の続編といった形の仕上がりで、GOLI氏の描くIIDXキャラたちが普段とは違った姿で暴れ回る!!

J-POPの王道を常に追求しています

「EDEN」と「HAPPY☆ANGEL」両極のサウンドを目指しました

COMPOSER'S COMMENT

jun

NAOKI

IIDXの王道を避けて、どこまで人が遊んでくれるのかチャレンジしました

CYBER J-ROCK

BPM:190

I am／有沢みはる from BeForU

有沢みはるのパワフルな日本語ボーカル、切ないメロディに響き渡る華やかなシンセ、そして攻撃的なディストーションギターと、CYBER J-ROCKというジャンル名にふさわしい『I am』。NAOKIが現在傾倒しているロック調のものになっている。

ムービーは、有沢みはる本人によるPV仕立てだ。

HAPPY HARDCORE

BPM:180

HAPPY☆ANGEL／jun with TAHIRIH

「まさに『HAPPY SKY』をイメージして作りはじめた」とjun本人が言うように、夏にぴったりのキュートでハジけたハッピーハードコア。早いテンポ、たたき心地のいい譜面、リズミカルな英語詞とともに、プレイヤーのテンションも上昇間違いなし!! ムービーもポップでキュートなので、タイミングを見計らって目線を真ん中に移したい!?

TËЯRA

NAOKI

ミュージックプロデューサー兼アーティスト。代表作は『Dance Dance Revolution』。『IIDX』は初期段階から参加しており、代表的なコンポーザーの一人でもある。メロディアスでハイテンションな楽曲をメインスタイルとしつつも、さまざまな楽曲を多数手掛けている。

jun

TËЯRAでボーカル・作詞・作曲を担当する女性シンガーソングライター。ソロ名義では、「sweet sweet ♥ magic」など、ハピコア路線の楽曲を展開している。

もちろん、歌詞の内容も……GOLIさんのムービーと相まって、さらに広がる世界を感じていただけるんじゃないかな、と思います。

――TËЯRAとして、今後のご予定は何かありますか?

NAOKI 現在、GOLIさんが画集を作られてるんですが、初回購入特典にGOLIさんの手掛けられた映像や画像を収めたDVDが付く予定で、そこにTËЯRAのオリジナル楽曲が採用予定になっています。

jun 完全新曲なんです!!

NAOKI 今のところ、ゲームへの収録予定は無いんですよ。鋭意制作中なので、期待しててください。自分的にはすごくイイ感じの曲になったと思っています。

jun junもパワー負けしないように、かなり気合い入れて臨んでます! 楽しみにしててくださいね。

――それでは最後に、熱くプレイしている読者へのメッセージをお願いします。

jun えっと……、いつもIIDXを愛してくれて、ありがとうございます。『HAPPY SKY』には、こん身の2曲を収録していただいておりますが、『EDEN』はこれまでのTËЯRAの曲に触れていただいた方には、ぜひプレイしてほしい楽曲です。これからのTËЯRAがどんな方向へ向かっていくのか、感じていただけるかな、と思います。そして『HAPPY☆ANGEL』は、とにかくハジけているので、この夏をさらにヒートアップさせたい人にオススメの一曲です(笑)。譜面もたたき応えのある譜面になっていると思うので、この曲で、暑い夏をスカッと元気に乗り切ってほしいな。……と、夏夏言いましたが、秋もやっぱり『HAPPY SKY』ですよ! (笑)。涼しくなっても、肌寒さを忘れるくらいガンガンプレイしまくっちゃってくださいね。

NAOKI それええね(笑)。僕どうしようかなぁ。お笑いやったらいくらでも浮かぶんですけどね。ハッピーな気持ちで空を見上げてプレイしてください、とか……。

jun お、面白くない……。

NAOKI 僕は今かなり疲れてるみたい(笑)。そんじゃマジいくよ～! 『HAPPY SKY』は前作に比べてよりエンタテインメント性が高まった、華のある作品ですので、ぜひともみなさん、五感フル稼動でプレイしてくださいっ!!

――本日はどうもありがとうございました(笑)。

はみ出し情報

「GOLI画集(仮)」はコナミスタイルで購入が可能だ。今すぐチェック!
http://www.konamistyle.jp/customfactory/goli/index.html

TËЯRAファーストアルバム『RËVOLUTIΦN』も絶賛発売中!
http://www.konamistyle.jp/customfactory/terra_revolution/index.html

全キャラそろい踏み！　遊び倒せ!!

発売から1カ月が経過し、対戦事情が固まってきた感のある本作。今回はAW-NETで購入できる3キャラの攻略と、苦戦しやすいキャラの対策を掲載。好評発売中のムック（P81参照）と併せて参考にしてほしい。

ネオジオ バトルコロシアム
- ■メーカー：SNKプレイモア／セガ
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発売日：2005年7月下旬（稼働中）
- ■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

AW-NET™でボスを使おう!!

AW-NETにて購入可能となる3体のボスキャラ。AWカードを使ってプレイし、AW共通ポイントをためてボスを入手しよう。

稼働から一定期間が経過するごとに、AW-NETで購入可能となる3体のボスキャラ。リリース済みのミズチに加えて、8月下旬に獅子王が、9月中旬にNEO-DIOがリリースされる予定だ。

なお、どのキャラもCPU戦ではかなりの強敵だが、プレイヤーキャラとして使う場合は、当然だが調整が加えられている。獅子王(真・獅子王)のハンターキラーなど、中にはCPU専用の技もあるぞ。

プレイヤーが使える獅子王は、厳密には真・獅子王と別キャラ。真・獅子王の[illegible]なのだ

ミスチは『KOF'97』のオロチのクローン。多少の変化はあるが、印象的な技は再現されている。

ミズチ Mizuchi

必殺技が主体となるミズチだが、どれもクセが強いものばかり。性能を知り、有効な活用法を見付けよう。

	技名	コマンド
投	門客人(あらはばき)	近距離で←orNor→＋CD同時押し
必	解除(はらえ)	→←↙↓↘→＋AorC
必	誓約(うけい)[0.5]	近距離立ちDor遠距離立ちDor解除中に→↓↘＋D
必	顕斎(うつしいわい)	→↓↘＋AorC
必	糺(ただす)[0.5]	→↘↓↙←→＋BorD
必	火闌降(ほのすそり)	→↘↓↙←＋攻撃ボタン
必	御大(みほ)	空中で↓↙←＋AorC
超	大神(おおみわ)[1]	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
超	混(まろかれ)[2]	↓↘→↓↘→＋AorC

クセのある必殺技を使い分ける

2種類の飛び道具でけん制し、接近してきた相手を迎撃するのがミズチのスタイル。

通常技では、しゃがみBが接近戦で有効。連打が可能で、キャンセルで弱大神を出せば連続ヒットする。近距離立ちDは2段技で、2段共にキャンセル可能。2段目は中段だ。

解除は多段飛び道具で、最大8ヒットする。飛んでいく位置が高いため、空中の相手に当たりやすく、その場合は必殺技で追撃が可能。半面、しゃがんだ相手に当たらず、姿勢の低いステップやランでくぐられやすいのが難点だ。

火闌降は地面から火柱を発生させる技。火柱の位置はボタンで変化し、Aは目の前、以降B→C→Dの順に遠くなり、Dは画面端と端でも届く。また、A→B、B→C、C→Dの順のみ連続で出すことが可能。Aから出せば、手前から奥へと4連続で火柱を出せるのだ。

糺は胸を突き出しつつ、衝撃波を発生させる打撃技。出した瞬間からガードポイントがあり、その部分に攻撃を受けると飛び道具を発射。打撃部分と合わせて2ヒットになる。ガードポイントの部位はボタンで異なり、弱は足元以外、強は頭以外にあるぞ。

大神は間合いの広いコマンド投げ。画面暗転を見てからジャンプで回避されてしまうが、投げ判定が出るまで長い無敵時間がある。ガードを崩す目的として使うのではなく、連続技や相手の連係への割り込みに使う方がいい。

こちらは多段飛び度具の解除。空中の相手にヒットした場合は、火闌降や混で追撃すべし。

火闌降は主力となるけん制技。多用し過ぎない程度に、B→CやC→Dと連続で出すといい。

飛び道具のけん制と接近戦を使い分ける

主力は火闌降によるけん制。相手の手前、動いたところに当たるぐらいの位置に出すと効果的だ。ジャンプの多い相手や体の大きい相手には、解除も交ぜていくといい。

接近された場合、跳び込みは弱糺で迎撃。一方、割り込みは弱大神が有効。ジャンプ攻撃をガード後や起き上がりに狙おう。相手が手を出していれば、高確率で投げられるぞ。

飛び道具で撃ち負ける相手に対しては、こちらから攻める必要がある。その場合は、めくりを狙えるジャンプB&Dで跳び込むといい。その後は連続技②を狙うといいぞ。

連続技

① 近距離立ちD(2段目)Ⓒ▶弱顕斎→B火闌降～C火闌降～D火闌降

② しゃがみB×2Ⓒ▶弱大神

①は反撃用の連続技。弱顕斎後の間合いが絶妙で、火闌降が3発決まる。②は下段始動の連続技。座高の高い相手には、しゃがみB→立ちB(2段目)→弱大神にすると簡単。

ジャンプB&Dはめくり性能が高い。体力負けしているときは、これを起点に攻め込もう。

●特殊な表記の見方　コマンド表の[ ]内にある数字は、パワーゲージの消費量を表す。「-」は並記された操作を順に入力することを表す。　連続技中の特殊な矢印は、Ⓒ▶がキャンセル、Ⓢ▶がスーパーキャンセルによるつなぎを表す。　「特殊空中ヒット判定」は、やられ判定の無い吹っ飛びにもヒットする、特殊な性質を指す。

獅子王
Shishioh

大振りな攻撃が多いものの、パワーにあふれている獅子王。強引に近付き、その破壊力で一気に倒そう。

	技名	コマンド
投	ボディ&アッパー	近距離で←orNor→+CD同時押し
特	アッパー	→+A
特	チョッピングライト	→+C
必	サイレントストーム	↓↘→+AorC
必	ビーストブロー	↓↙←+AorC
必	アースチョッパー	→↓↘+AorC
必	ナイトメアー	↓↘→+BorD
	キングストレート[1]	→↘↓↙←→+AorC

スキはデカいがパワーは満点

通常技は、下段かつリーチの長いしゃがみBやしゃがみDをけん制に使用。しゃがみDはアースチョッパーのみでキャンセル可能だ。しゃがみCは発生こそ遅いが攻撃範囲が広く、早出しすれば対空になる。跳び込みは下に強いジャンプDや、めくり性能のあるジャンプCがオススメだ。また、→+Cは単体で出すと中段で、ガード崩しに便利。

サイレントストームは射程の短い飛び道具で、弱は前方に、Cは斜め上に放つ。見た目より攻撃判定が小さい上にスキが大きいので、飛び道具を消すのに使うぐらいだ。

アースチョッパーはダウン中の相手にヒットする特性があり、弱ならしゃがみDヒット後に追撃として狙える。強は威力が高く飛び道具を消す効果があるが、発生があまりに遅いので使う機会は皆無。

ビーストブローはロック系の突進技。突進スピードが速く、ガードされるとスキはあるが、ヒットストップが短いため意外に反撃されにくい。ヒット後は受け身を取られるが、相手を横に吹っ飛ばすので、画面端に追い詰めるのに便利。連続技や奇襲に使おう。

ナイトメアーは当て身技で、3フレーム目から判定が発生。攻撃判定を問わず当て身できるが、しゃがみBなどの攻撃位置の低い技や、頭部より後ろに当たるめくり攻撃は当て身できない。成功時は5連続の打撃技に移行し、スーパーキャンセルが可能。見返りが大きいので、狙う価値は高い。

キングストレートは出始めに若干の無敵時間があるものの、割り込みには不向き。弱は連続技に使い、強は相手の飛び道具に合わせて使おう。

ダウン状態に当たるアースチョッパー。受け身を取らなければ、しゃがみDから連続技に。

王者の拳で圧倒せよ

動きが遅いので、後手に回りがちな獅子王。弱サイレントストームで飛び道具を相殺したり、相手の跳び込みをナイトメアーや早出しのしゃがみCで迎撃する、といった対応でペースをつかみたい。そして、ジャンプDで跳び込んだり、中間距離からビーストブローで奇襲するなどして、とにかく接近戦に持ち込もう。

接近後は、下段のしゃがみBと中段の→+Cで二択を迫り、ヒット時は左記の連続技を決めよう。どちらもダメージが大きい上、ダウンを奪えるので(受け身は可能)画面端付近なら起き攻めを狙えるぞ。

パワーゲージがあるなら、相手の飛び道具に合わせて強キングストレートを決めろ!

連続技

① しゃがみBⒸ▶→+CⒸ▶ビーストブローorダブルアサルトorキングストレート

② →+C→→+AⒸ▶ビーストブローor弱キングストレート

①は下段始動の連続技。キングストレートを出す際は、→+Cの後に一瞬待ってから入力するといい。②は中段始動の連続技。コツは連続技①とほぼ同じだ。

NEO-DIO
Neo-dio

リーチの長いけん制技と高性能の突進技を併せ持つNEO-DIO。接近戦ではコマンド投げで大ダメージを狙え!

	技名	コマンド
投	ローリングスルー	近距離で←orNor→+CD同時押し
特	露骨な肋骨	→+C
特	スライディング	↘+BorDorBD同時押し
特	三角飛び	空中・壁際で↗
必	ソニックセイバー	↓↘→+AorC
必	グランドセイバー	↓↘→+BorD
必	バーニングクロー	近距離で→↘↓↙←→+AorC
必	フリージングクロー	近距離で→↘↓↙←→+BorD
必	ローリングスマッシュ	↓↑+BorD
必	メテオスマッシュ	空中で↓↘→+BorD
必	サンダーブロー	→↓↘+AorC
必	無敵の鉄壁	←↓↙+AorC
	アルティメットキャノン[1]	↓↘→↓↘→+AorC
	アルティメットビースト[2]	↓↘→↓↘→+BorD
	アルティメットイリュージョン[3]	近距離でA・B・C

性能の高い突進技を駆使せよ!

けん制は足元のやられ判定が無い遠距離立ちDに、スキは大きいがリーチの長いしゃがみDを交ぜよう。対空は早出しのしゃがみCが有効だ。

ソニックセイバーとグランドセイバーは突進技で、発生が早く弱攻撃から連続ヒット。スキが小さい前者は奇襲に、ダウンを奪える後者は連続技に使おう。どちらも弱が1ヒット、強が3ヒットするぞ。

バーニングクローとフリージングクローはコマンド投げ。後者は発生が遅いものの、決めた後に追撃が可能だ。

メテオスマッシュは空中から前斜め下に突進する技。タイミングが変わるので、対空技をつぶすのに使えるぞ。

無敵の鉄壁は当て身技で、成功時は相手の背後に回り込む。スーパーキャンセル対応技で、相手の技のスキによっては超必殺技が確定する。

パワーゲージを1本消費するアルティメットキャノンは、覇王翔吼拳のような技。弱は強攻撃から連続ヒットする。

アルティメットビーストはパワーゲージを2本消費する乱舞技。弱は発生が早いので、弱攻撃からの連続技に使える。一方、強は地面を進む飛び道具を抜けつつ攻撃できる。

アルティメットイリュージョンはパワーゲージを3本消費する移動投げ。移動中はいかなる攻撃も受け付けない。

多段ヒットするジャンプDは跳び込みに最適。着地まで攻撃判定が出続けるぞ。

サンダーブローは打点か高いものの、ガードさせれば体力満タンからここまでケズれる。

リーチを活かし中間距離で闘え!

ほかのキャラを圧倒するリーチの長さを活かし、中間距離での闘いを挑もう。

主に使う技は遠距離立ちCと遠距離立ちD。相手が技を空振りするようなら、しゃがみDを差し込もう。相手の跳び込みは、しゃがみCや垂直ジャンプDで対処するといい。

中間距離ではソニックセイバーでの奇襲も有効。ただし、GCステップから反撃を受けやすいので、相手のパワーゲージには十分注意したい。

ダウンを奪うなどして有利な状況を作ったら、しゃがみBとフリージングクローで二択を迫っていこう。

連続技

① しゃがみB×3Ⓒ▶強グランドセイバーor弱アルティメットビースト

② フリージングクロー→強グランドセイバーorアルティメットキャノンorアルティメットビースト

①は下段始動の基本的な連続技。間合いに応じてしゃがみBの回数を減らそう。②はコマンド投げからの追撃。投げの硬直が解けたら、すぐに追撃用の技を出そう。

中間距離からは↘+Bのスライディングで攻撃するのもいい。下段なのがうれしい。

ランガイコロシアム

●獅子王補足:ペースを握れば一気に逆転できるので、多少のダメージを受けてもとにかく接近することが重要。パワーゲージが1本以上あれば闘えるキャラだということを頭に入れておこう。
●NEO-DIO補足:スライディングはボタンによって性能が変化。Bは1段技、Dは2段技、BD同時押しは3段技で、ヒット数が増えるほど技後のスキが増加。BD同時押しのみダウンを奪える。

細かな知識で差を付けろ！
システム系お役立ち知識集

共通システムに強力なものが多い本作だが、細かな部分まで把握しているだろうか？　性能をしっかり押さえ、読み合いに差を付けろ！

Text:パチ

知っている分だけ得をする要素が満載！　一通り覚えておきたい。

交代しても残る飛び道具

一部を除く飛び道具は、交代しても画面上に残る。持続時間の長い飛び道具なら、交代後のキャラにそれを利用させることが可能だ。該当する技は、崇雷の帝王宿命拳、マルコのブラック・グレネードやアイアン・リザード、マーズピープルのフラットウッズ・マーチなど。これを活かせるタッグを組むのも面白いぞ。

マーズピープルのフラットウッズ・マーチは画面に長く残り、スキが小さいので……、

すぐに交代すれば、交代後のキャラで攻め込める。中下段の同時攻撃を狙え！

GCステップ中の行動

GCステップは無敵時間が無いので、突進技や連係の最後など、反撃を決められる状況で使うのが基本。また、GCステップ中はジャンプが可能。画面端から脱出したいときは、GCステップからすぐに前方ジャンプして、相手を跳び越すのもオススメだ。なお、GCステップ中は通常投げが不可能なので注意。

こちらが不利となる、ジャンプ攻撃ガード後などに使うのもう一つの手だ。

攻守を切り替えられる上、攻め込もうとした相手に技がヒットすることもあるのだ。

吹っ飛び着地の攻防

空中で通常技を当てた後などの「ダウンしない吹っ飛び」からの着地は、投げ不能時間が無いことが判明。着地に投げ技を重ねると、打撃技では割り込めないのだ。空中戦で競り勝った後は、着地に打撃技と投げ技の二択を仕掛けるチャンスなので覚えておこう。コマンド投げを持つキャラは特に有効だ。

昇りジャンプ攻撃などで空中戦を制した後は、すかさずステップで接近し……、

着地に投げ技を重ねる。打撃技では割り込まれないのでガードを崩しやすい。

弱攻撃から決められるキャラは特に有効。パワーゲージを使用しないのも利点だ。

ダブルアサルトを決めろ！

相手の回復可能体力をごっそり奪えるダブルアサルト。連続技など確定する状況を見逃さずに決めていけば、戦況は大きく有利になるぞ。下記にダブルアサルトにつなぐオススメ連続技を掲載したので、自キャラの分をチェックし、実戦投入してみよう。

体力勝ち、お互い一人。残り時間わずか。そんな状況なら、迷わずEを連打せよ。

タクティカルステップ＆交代の注意点

タクティカルステップや交代は、ランやステップ中には行なえない。ランから飛び道具を避けたいときは、一度止まってからタクティカルステップを出そう。また、一人倒された後はEを押しても何も出ない。GCアタックは、失敗のリスク無しで出せるのだ。

ダブルアサルトにつなぐオススメ連続技

※ヒット確認から決めることができる、実戦的なつなぎを中心に選択。最後のダブルアサルトはすべて省略してある。基本的には至近距離から決めた場合のつなぎで、間合いが離れているとつながらないこともあるので注意。

キャラ	連続技
ユウキ	強爆裂拳、弱サブマリンスクリュー、近距離立ちC・➡+C
アイ	しゃがみB→しゃがみA→↙+D
京	近距離立ちC→強七拾五式・改→弱轢鉄、しゃがみB→しゃがみA
庵	屑風→しゃがみC、しゃがみB→しゃがみA→➡+A
K'	しゃがみA×2、セカンドシェル
シェルミー	近距離立ちB（2段目）
テリー	しゃがみB×2、近距離立ちC→弱パワーダンク～ブレーキング、（対空）弱パワーゲイザー～ツインゲイザー、（画面端）しゃがみB×2→パワーゲイザー～ツインゲイザー
舞	しゃがみB×2、しゃがみC→↙+B（1段目）
キム	近距離立ちC（2段目）→弱鳳凰飛天脚
ギース	（画面端）しゃがみB→ダブル烈風拳（→しゃがみC）、デッドリーレイブ（8段目）→近距離立ちC
タン	しゃがみC→➡+C
崇雷	しゃがみB→しゃがみA、しゃがみC
崇秀	しゃがみA（1段目）→しゃがみB（2段目）
ロック	真空投げ～ブレーキング、強ライジングタックル（1段目）→強レイジングストーム、デッドリーレイブ・ネオ（9段目）→近距離立ちC
ほたる	しゃがみB→しゃがみA→↙+C→燕尾脚～ブレーキング、流燕旋脚
Mr.カラテ	しゃがみB→しゃがみC
ロバート	しゃがみA×2→⬅+B
Mr.BIG	しゃがみB→しゃがみA、しゃがみD
リー	しゃがみB×3、近距離立ちD

キャラ	連続技
覇王丸	近距離立ちB→遠距離立ちB
ナコルル	遠距離立ちC
幻十郎	（画面端）桜華斬・菖蒲（降下）→しゃがみC
色	近距離立ちD→近距離立ちC（1段目）
アスラ	しゃがみB（2段目）
楓	遠距離立ちD、晨明・嵐討、各種弾き
守矢	しゃがみB×2、↙+A、各種弾き、（画面端）しゃがみB×2～3→弱月影×2～新月 裏
あかり	しゃがみAorB×2→⬅+C、各種弾き
鷲塚	各種弾き
ハンゾウ	しゃがみB（→しゃがみA）、近距離立ちC→➡+C
フウマ	しゃがみB（→しゃがみA）
マッドマン	近距離立ちC
キサラ	強ヴォールティング・オーバー→しゃがみB
サイバー・ウー	ロケットバズーカ
マルコ	しゃがみB×2、近距離立ちC→↙+C
アテナ	無し
マーズピープル	しゃがみA×4、強プラズマ・スピン、ボロネジ・アフター
ミズチ	近距離立ちD（2段目）→弱顕斎、（対空）強顕斎
獅子王	しゃがみB→➡+C
NEO-DIO	フリージングクロー

ランガイコロシアム

●**システム補足**：吹っ飛びからの着地に投げ技を重ねられた場合、打撃技で暴れても割り込めないが、ジャンプでの回避は可能。打撃をくらう可能性はあるが、それは読み合いだ。ダブルアサルトを決めた後は、オートチャージや控えキャラの体力回復などが切れる。闘っているキャラの回復可能体力が多い場合や、控えキャラの回復可能体力が全快していたら、迷わず交代しよう。

Beat the target!
対キャラ攻略
非常に高性能な飛び道具を持ち、画面端でのラッシュが強力なロバート。これらへの対策が攻略のカギだ。

Text:ケンちゃん

VS. ロバート

龍撃閃・下段対策

中間〜遠距離で龍撃閃を撃たれた際、跳び込んでも迎撃されてしまうことが多い。いかにこれをさばき、接近するかが勝利のポイントとなる。

龍撃閃・下段は非常にスキが小さいが、軌道が低くジャンプで避けやすい。基本的には垂直ジャンプで避け、それが画面から消えるまでの間にランで近付こう。ただし、龍撃閃・下段が画面にあっても、龍撃閃・上段は出せる。垂直ジャンプで避けた後に龍撃閃・上段が来ていたら、ラン中にしゃがみ技を出して避けよう。

飛び道具を跳ね返せる必殺技や、龍撃閃・下段に撃ち合いで勝てる飛び道具を持つキャラは、それを活用したい。龍撃閃・下段でのけん制をさせにくくすれば。それだけでロバートのペースを崩せる。

飛び道具を跳ね返せるキャラは、龍撃閃・下段を跳ね返し、ランで追いかけて接近するといい。

龍撃閃・下段を出されても焦って跳び込まず、垂直ジャンプで回避しつつジリジリ近付こう。

Point!
- 龍撃閃・下段は垂直ジャンプで避けるのが基本！
- 飛び道具を跳ね返す技を持つキャラはそれを活用！
- 画面端での←+Aや飛燕旋風脚にはGCステップで反撃！

GCステップで固め脱出

弱飛燕旋風脚（1発止め）と中段の←+Aは、ガードしてもロバート側が有利。画面端ではこの技をガードしたときに切り返さないと、延々と攻め続けられてしまう。ガードしたらGCステップから発生の早い技を出し、切り返すようにしたい。

ガードした瞬間に素早く←→→+ボタンで反撃。ガードされても攻めを切り返せる。

Beat the target!
対キャラ攻略
脅威となるしゃがみDでのけん制に対し、タクティカルステップからの連続技で大ダメージを与えよう。

Text:ケンちゃん

VS. Mr.BIG

タクティカルステップに活路を見い出せ！

リーチと振りの早さに優れたしゃがみDを持つMr.BIG。対空技も完備しておりジャンプでの接近は難しいので、地上戦での対抗を考えよう。

全キャラ共通でしゃがみDに対して有効なのがタクティカルステップ。パワーゲージを必要とするものの、しゃがみDに合わせれば、スキに連続技を決められるぞ。

そのほかに有効なのは、京のR.E.D.KicKやMr.カラテの雷神刹といった、地面付近のやられ判定が無くなる技。キャラは限られてしまうが、中間距離でのけん制合戦に交ぜると効果的だ。

なお、Mr.BIGには起き上がりに使えるような無敵技が無い。ダウンを奪ったら積極的に二択を迫り、ごっそりと体力を奪っておきたい。

近距離立ちCなどから手痛い連続技を決めることができるぞ。ワンチャンスを最大限に活かせ！

中間距離では、落ち着いてタクティカルステップを使うタイミングを探る。見事に合えば……、

Point!
- 地上戦がキツいからといって、安易にジャンプはするな！
- 中間距離からのタクティカルステップを活用するべし！
- 画面端の連係はパワーゲージがたまるまで暴れるな！

画面端の固め対策

画面端でしゃがみD→強グランドブラスター→しゃがみD〜と繰り返す連係は、脱出が非常に困難。パワーゲージが無いときはおとなしくガードし、パワーゲージが0.5本たまったら、強グランドブラスターに対してGCステップから反撃を狙おう。

グランドブラスターをガードした瞬間にGCステップをしないと、反撃が難しい。

Beat the target!
対キャラ攻略
攻撃力が低く使ってくる技が少ないので、対処法を覚えれば意外にもろい。どっしりと構えて冷静に闘おう。

Text:パチ

VS. マッドマン

ジャンプ中↓+Bを迎撃せよ

マッドマンが攻めの主軸として使うジャンプ中↓+Bは、連発されると非常に厄介。とはいえダメージは小さいので、リターンの大きい技で反撃すれば体力勝ちしやすいぞ。

ジャンプ中↓+Bへの対抗手段は、①無敵技や当て身技、②発生と判定に優れた技、③後方ジャンプ昇り攻撃、④タクティカルステップがある。

①は確実性こそ高いが、読まれると連続技で反撃されやすい。相手のパワーゲージが1本以下の状況で狙うのが理想だ。②はMr.カラテのしゃがみCなど、アッパー系の技が該当。③、④は全キャラ共通で、リスクは低い。③は横方向に強い技を出し、④は着地に弱攻撃からの連続技を狙おう。

なお、ジャンプ中↓+Bはガード後マッドマン側が大幅有利だが、くらった後はわずかに有利な程度。②や③は、くらった後に狙った方が成功しやすいことを覚えておこう。

飛び道具モードの対処法

遠距離でマッドマンアタック&マッドランチャーを連射されたときは、ガードを固めつつジリジリと接近。マッドランチャーをランでくぐり、マッドマンアタックをタクティカルステップで避けて一気に接近しよう。

前方ジャンプでマッドマンアタックを跳び越すのも有効だが、間合いが遠いとスーパーマッドマンアタックで落とされやすいことに注意。前方ジャンプはある程度接近してから狙うようにしたい。

発生の早い技で割り込める。攻撃位置の低い技はジャンプで回避されて↓+BをくらうのでNG。

連発がいやらしいジャンプ中↓+Bだが、くらった後はあまり不利ではないので……、

Point!
- ジャンプ中↓+Bは落ち着いてリターンの大きい技で対処！
- ジャンプ中↓+Bはくらった後の方が割り込みやすい！
- ↙+Dガード後はGCステップからしっかりと反撃！

●ロバート対策補足：飛び道具を撃ち合えるキャラでも、ロバートのパワーゲージがあるときは覇王翔吼拳に注意。　●Mr.BIG対策補足：画面端の固めは、しゃがみDガード後にGCステップを使ってもいい。先読みは必要だが、割り込みやすいのが利点だ。　●マッドマン対策補足：スライディングの↙+Dガード後は、GCステップを使えば反撃が可能。見逃さずに連続技を決めたい。

対戦攻略

Yuki

ユウキ

今回は間合いごとの有効な戦術を詳しく紹介！ メモリーカードスラッシュで強化（以下、強化と表記）する技をうまく選択していこう。

Text:MVP

中間～遠距離の場合

遠距離ではビーストバスターを強化し、相手のステップやジャンプをけん制していく。相手がくらうようならそのまま続け、ヒット率が悪い場合はサブマリンスクリューかSE・N・GO・KU伝承を強化して間合いを詰めよう。また、遠距離ではMAX330メガビームを常に狙いたい。

中間距離では対空を意識しつつ、しゃがみD↓ライディングヒーロー↓弱雷神拳、ジャンプDなどを狙っていこう。

ここで相手が跳び込んできたら、先ほど強化した技で迎撃。制限時間が過ぎていそうなら、GCステップかタクティカルステップで対処しよう。

リーチ負けしている相手には、大ジャンプからのジャンプDや弱雷神拳などで、空中から攻める方が得策だ。

SE・N・GO・KU伝承は、強化版なら無敵状態からあらゆる打撃技を当て身できる！

近距離の場合

跳び込みや弱雷神拳を当てることに成功すれば、近距離戦に持ち込める。ダウンを奪った後の起き攻めでは、めくりジャンプDを狙うか、相手の真上付近で弱雷神拳を出して二択を迫るのが有効だ。

画面端では、近距離立ちCからの連係でケズリを狙う。近距離立ちC・➡＋C↓強爆裂拳や、近距離立ちC↓ライディングヒーロー↓弱雷神拳で有利な状態を作り、再度近距離立ちC、または強サブマリンスクリューでケズろう。

中間距離戦や起き攻め前にサブマリンスクリューを強化すると、近距離戦で強サブマリンスクリューを使えない点に注意。強化せずにケズりを狙う方が、相手のGCステップやタクティカルステップの失敗を誘発しやすく有効だ。

画面端でのケズリラッシュ。余裕があったらガードクラッシュ値も計算していきたい。

対戦攻略

Terry Bogard

テリー・ボガード

ツインゲイザーを使った大ダメージ連続技は、相手の体力を一気に奪い取れる。通常投げからの起き攻めをマスターし、一気に決めろ！

Text:ケンちゃん

ツインゲイザーを活用せよ

ツインゲイザーヒット後は相手がやられ判定を残したまま吹っ飛ぶので、状況によってはさらなる追撃ができる。

弱パワーゲイザーは発生が早い上、出始めに上半身無敵を持つ優れた技。しゃがみCやしゃがみB×2からヒット確認で連続ヒットさせられるほか、対空技として使うこともできる。画面端でヒットさせたときや対空技として使用した場合は、追撃でダブルアサルトを決められるぞ。回復不可能なダメージをごっそり与えられるのが魅力だ。

画面中央で連続技に組み込んだ際は、追撃できないので素直にトリプルゲイザーで締めよう。ただし、弱パワーチャージ×2からパワーゲイザーを決めた際には、トリプルゲイザーが空振りするので注意。

しゃがみCはキャンセル可能時間が長く、単発でヒット確認が可能。起き攻めで使おう。

ダブルアサルトで追撃できるので、ツインゲイザーで発生した回復可能体力を消し去れるのだ。

一番オイシイのが、対空でツインゲイザーをヒットさせた状況。間合いが遠過ぎなければ……。

通常投げからめくりを狙え！

通常投げを決めた後は、少しステップしてからの大ジャンプDでめくりを狙える。正面からのジャンプ攻撃や、技を出さずに着地してのしゃがみBを交ぜ、相手のガードを揺さ振るきっかけにしよう。

めくりジャンプDヒット後は、発生の早い近距離立ちAから弱パワーチャージを決めろ！

対戦攻略

画面端限定の固め

相手を画面端に追い詰めれば、強力な固めが可能。⬊＋C↓燕龍盤打で燕雲十六手の構えに移行した後、最速で弱旋回燕を出すと連続ガードに。さらに最速で弱連撃蹴を出すと、1段目だけが当たりつつ着地し、大幅に有利な状況となる。ここで即座に⬇＋AC同時押しで燕雲十六手の構えへ移行し、燕雲下爪↓弱旋回燕↓弱連撃蹴～と繰り返せば、相手を固め続けられるのだ。

これに強斜上腿や流燕旋脚を交ぜ、ガードを揺さ振っていく。画面端では強斜上腿～ブレーキング後に背撃手↓燕尾脚～ブレーキング↓追撃と決まり、見返りが大きいぞ。

そのほか、しゃがみA後は⬊＋Cで裏燕の構えへ移行するのが基本だが、しゃがみA↓➡＋Bから⬇＋AC同時押しで燕雲十六手の構えを取るのも効果的。この後は大幅に有利なので、直接中下段の二択や暴れつぶしの遅め単掌進を狙い、ガードを揺さ振ろう。また、燕雲十六手の構えをすぐにキャンセルし、めくりジャンプDを狙ってもいい。

弱連撃蹴が1段目だけ当たって着地。大幅に有利で、GCステップされても反撃されないほど。

画面端で弱旋回燕をガードさせ、すぐにキャンセル弱連撃蹴。遅れないように入力すること。

相手を画面端に追い詰める

連続技に天翔乱姫を組み込むと、その後に必ず画面中央へ移動してしまうのが難点。相手を画面端に追い詰めたいときは、燕尾脚～ブレーキングから⬊＋C→燕尾脚～ブレーキングで相手を大きく吹っ飛ばし、ランで追い掛けよう。

空中の相手に燕尾脚をヒットさせると、真上には浮かず大きく吹っ飛んでいく。

●ユウキ補足：強化版のサブマリンスクリューをヒットさせた後は、間合いに関係無くMAX330メガビームで追撃でき、大ダメージを与えられる。 ●テリー補足：連続技を狙う際、パワーゲージが1.5本未満のときはバスターウルフを活用しよう。 ●ほたる補足：燕尾脚～ブレーキング後は、⬊+C→弱天翔乱姫（⬇⬊➡⬇⬊➡⬋+Bで出せる）と決めれば若干ダメージが上がる。

対戦攻略

Robert Garcia
ロバート・ガルシア

中段の←＋Aからしゃがみ Aがつながるキャラには、中段、下段の両方から連続技を決められる。画面端での爆発力をアップさせよう。

Text:ケンちゃん

画面端の二択をパワーアップ

相手を画面端に追い詰めて有利な状況となったら、中段の←＋Aと、下段の近距離立ちBで二択を迫るチャンス。←＋A後はガード、ヒットを問わず有利なので、さらに二択を狙おう。また、座高の低いアイ、庵、K'、舞、キム、タン、崇雷、崇秀、ほたる、リー、ナコルル、あかり、マッドマン、キサラ、マルコ、アテナ、マーズピープル、ミズチには、しゃがみ状態に←＋Aがヒットすればしゃがみ Aがつながるので、連続技を決められるぞ。

近距離立ちB後は弱飛燕旋風脚につなぎ、ヒット時のみ追加攻撃を出そう。ガードされても1発止めなら有利なので、続けて近距離立ちBを出せば暴れをつぶせるぞ。←＋Aを交ぜて再度二択を迫ろう。

ただし、弱飛燕疾風脚はガードされるとGCステップで反撃されやすいため、工夫が必要。近距離立ちB→←＋B弱飛燕旋風脚としたり、近距離立ちB後にしゃがみDやしゃがみA→←＋B龍撃閃・下段を出すなど、相手の意識を散らしていく必要がある。

座高の低いキャラを画面端に追い詰め、起き攻めで←＋A。しゃがみ状態にヒットすれば……、

しゃがみAがつながり、←＋B→龍撃閃・下段→龍虎乱舞などで大ダメージを与えられるのだ。

特殊空中ヒット判定を活かす

弱龍斬翔(根本部分)と九頭龍閃は特殊空中ヒット判定を持っているので、さまざまな状況で追撃として使うことが可能。主に、しゃがみCでの対空迎撃時にキャンセルで仕込んだり、画面端で飛燕旋風脚(1or4段目)をヒットさせた後に狙おう。

画面端の弱飛燕旋風脚後は、ヒット確認からの追加入力以外に弱龍斬翔でも追撃可能。

対戦攻略

Haohmaru
覇王丸

今回は近距離立ちBを使った連係&連続技と、その後の受け身攻めを解説。カコミでは、K.O.できるときに役立つ対空を紹介するぞ。

Text:OYZ

近距離立ちBで接近戦を強化

近距離立ちBはスキが小さく、当てた後は大幅に有利。ガードさせた後、ステップから投げ技と打撃技の二択を迫ってもいいし、中段の遠距離立ちDを仕掛けるのも面白い。

もちろん、連続技にも組み込める。近距離立ちB→遠距離立ちB→ダブルアサルトは、ヒット確認から決められる連続技。相手の回復可能体力に応じて、↙＋Bからの連続技と使い分けていこう。

そのほか、近距離立ちB→しゃがみDという連続技もある。この2発でヒット確認し、キャンセルで出す技を使い分ければ、受け身を取った相手に二択を仕掛けられるぞ。

①しゃがみD(→奥偽旋風裂斬)→遠距離立ちC
②しゃがみD→弱斬鋼閃

①は対暴れ用。受け身終了後に遠距離立ちCが重なる。一方の②は対ガード用。完全には重ならないが、反応が遅れた相手に決まりやすい。

受け身を取らない相手には、キャンセル強斬鋼閃が起き上がりに重なる。出番は少ないが、知識として覚えておこう。

①の連係は、受け身後にちょうど遠距離立ちCが重なる。これを警戒して固まる相手には……、

ガード不能の斬鋼閃の出番。見てから避けるのは難しいので、優秀な二択が完成するのだ。

対空を一工夫

強天覇封神斬は発生後まで上半身無敵が続くため、対空技として使用可能。引き付ければ8ヒットし、大ダメージを与えられる。ただし、空中ヒット時は最後の1段がヒットせず、受け身からの反撃を受けてしまう。K.O.できるときのみ使おう。

高さと間合いが重要。相手の体力が3分の1以下になったら、これでK.O.を狙おう。

対戦攻略

Genjyuro Kibagami
牙神 幻十郎

今回は桜華斬・菖蒲を絡めた連続技の狙い方と、ガードされたときの強烈な攻めを紹介。この火力と攻めの連続性は、本作中でも屈指だ!!

Text:ハメコ

桜華斬・菖蒲を使った画面端での攻め

弱桜華斬・菖蒲(以下菖蒲)を絡めた強力な連続技&攻めを狙うには、まず相手を画面端に追い詰める必要がある。

幸い、幻十郎は横からの押しに適した弱三連殺を持つ。しゃがみAキャンセルなどで出して相手を固め、画面端へ追い詰めよう。ただし、弱三連殺はジャンプに弱い。ステップからの弱桜華斬を交ぜ、垂直および後方ジャンプをけん制することも重要だ。

画面端に追い詰めたからといって、直接しゃがみBからの連続技(内容は欄外参照)を狙ってもヒットは望みにくい。

そこで、まずは弱三連殺や投げ技の月華斬を狙おう。どちらも決めた後は受け身を取られないので、中段の近距離立ちD(2段目)と下段のしゃがみBで起き攻めを仕掛け、菖蒲絡みの連続技につなぐのが、画面端での攻めの基本だ。

相手が二択をガードしても、菖蒲に対してGCステップをされなければチャンス到来。しゃがみA→しゃがみBと連係させれば、その合間に菖蒲が落下。これを相手が立ちガードすると、何としゃがみBに対してガード段の切り替えが間に合わないのだ。弱三連殺につないで再び起き攻めを仕掛け、相手を交代させることなく倒してしまおう。

近距離立ちDの2段目を重ねるのは慣れが必要だが、中段から強烈な連続技を狙えるのだ。

投げ技の月華斬は受け身を取られない。画面端で決めた後は、強烈な二択を迫れるぞ。

続けてしゃがみBを出せば、何とガード不能連係になる。弱三連殺につなぎ、再び起き攻めを狙え！

二択をしのがれても攻めは続く。菖蒲後にしゃがみAガードさせれば、落下部分が当たって……、

●ロバート補足：弱龍斬翔は、空対空の前方ジャンプ攻撃後やしゃがみD後(キャンセルで出す)も連続ヒットさせられる。 ●覇王丸補足：裂震斬はダウン中の相手にヒットする。画面端での天覇凄煌斬ヒット後は確定だ。 ●幻十郎補足：画面端の連続技は、しゃがみBor近距離立ちD(2段目)→桜華斬→弱菖蒲→近距離立ちA(→菖蒲落下)→しゃがみC→弱三連殺orダブルアサルト。

対戦攻略

Asura
アスラ

技の振りが全体的に大きく、慣れるまでは何もできずに倒されることもあるアスラ。各技の使い方をしっかり把握することが大事だ。

Text:バチ

各技の使い方を知る

アスラは動きが全体的に遅く、まとまったダメージは与えにくいので、各ポイントを見逃さないようにしたい。

●昇りジャンプAでの対空後

昇りジャンプAで空対空の迎撃に成功した後は、着地に投げ技を重ねるのが有効。特に、レグナ・クラアはダメージが大きい上、画面端ならAロジェレフ×2↓Bサナタスでの追撃を狙えるので強力だ。

●しゃがみBからの連続技

しゃがみBはのけぞり時間が長く、2段目までにヒットを確認してダブルアサルトを決められる。間合いが近ければCサナタスも入るぞ。1段目からの⬈＋Cに交ぜよう。

●跳び込みからの連続技

跳び込みは判定が強い上にめくりを狙えるジャンプ中⬇＋Dが最適。その後はレグナ・クラアを狙うほか、低めに当てて近距離立ちB（2段目）↓しゃがみB（1段目）↓⬈＋C↓Bロジェレフを狙えば、暴れた相手に決まりやすい。画面端なら、最後をAロジェレフ×2↓Bサナタスにしよう。

●サナタスの使い分け

Aは足元以外発生後まで無敵なので、対空や割り込みに。Bは特殊空中ヒット判定があるので追撃用だ。Cは近い間合いでのしゃがみB（2段目）から地上連続技として狙おう。

遠距離立ちCも有効な技。シェドムーサ後など、ランでの接近に対するけん制に使おう。

Bノマムを決めろ!

成功時に必殺技やサナタスでキャンセルできるBノマム。相手の立ち攻撃によるけん制に合わせるほか、しゃがみB→⬈＋C→ロジェレフの連係に対してGCステップで反撃を狙う相手に対し、⬈＋Cキャンセルで置いておくのも悪くない。

Bノマムから追撃まではセットと考えておこう。当て身成功時のチャンスを見逃すな!

新月 裏を活用!

新月 裏は技中に相手との接触判定が無くなるため、至近距離で出すと相手を通り抜けつつめくりでヒットする。

密着状態からヒットさせた後は、さらに近距離立ちAで追撃可能。これをキャンセルして強月影を出せば、着地した相手に重なって、ヒット時は連続技が狙えるほど有利に。強月影が当たる直前に新月 裏を出せばめくりになるため、強月影を当てるか新月 裏を出すかで二択を迫れるぞ。

また、画面端で弱月影×2 or 強月影×3を決めた後は、新月 裏で追撃可能。この後は近距離立ちAのほか、ダブルアサルトもつながるぞ。威力が高いので、画面端に追い詰めたら積極的に狙おう。

着地に強月影の終わり際が重なり、ヒット時は発生の早い技がつながるぞ（連続技は欄外参照）。

密着状態からの新月 裏でめくった後は、近距離立ちAで追撃しつつキャンセルで強月影。

画面端での月影後は、新月 裏で追撃。威力が高く、さらにダフルアサルトを決められる。

弱月影からの起き攻め

近い間合いでの弱月影3発目ヒット後は、近距離立ちBでダウン追い打ち後に前方ジャンプ。めくりジャンプBと着地～しゃがみBを中心にガードを揺さ振ろう。間合いが遠い場合は、弱月影後すぐに前方ジャンプし、起き攻めに移行するといい。

めくりジャンプBがちょうど重なる。発生の遅い無敵技は、出されてもガードが間に合う。

対戦攻略

Moriya Minakata
御名方 守矢

発生が遅くやや使いにくい印象のある新月 裏だが、めくりや連続技など使いどころは多い。威力が高いので、ぜひとも使いこなしたい。

Text:KYO

近距離戦が大幅進化

コンバットスタイル中は弱S・T・K↓強S・T・K（1ヒット）↓強J・A・Eがつながり、大ダメージを与えられる。問題は決め方だが、二つの方法が分かったので紹介しよう。

まず一つは遠距離立ちCから。これは比較的リーチが長い上に1段目がキャンセル可能なので、中間距離でブラック・グレネードなどに連係させると強力。この1段目をムーブシフトでキャンセルすると、弱S・T・Kにつなぐことができるぞ。けん制から大ダメージを与えられるわけだ。

もう一つはしゃがみBから。これはコンバットシフトでキャンセルすれば、弱S・T・Kがつながる。しゃがみBの後にレバーをニュートラルに戻す必要があり、つなぎ自体がシビアなので練習は必要だが、跳び込み後やGCステップ後に決められれば相当強力。

なお、この連続技の締めである強J・A・Eは、ガードされても大幅に有利な上、遠距離立ちCの間合いになる。つまり、ガードされてもさらにけん制ができるわけだ。

最後の強J・A・Eまで決まればこの威力！ 跳び込みやGCステップの後に毎回狙ってみよう。

しゃがみBをコンバットシフトでキャンセルし、弱S・T・Kへ。慣れるまでは相当難しいが……、

連係を一工夫

中間距離では、遠距離立ちC（1段目）キャンセルで弱アイアン・リザードを出すのも面白い。割り込まれやすいが、うまく出せたらジャンプDで跳び込んでみよう。下段のアイアン・リザードとジャンプDの同時攻撃で、ガード不能を狙えるぞ。

弱アイアン・リザードを中間距離で出せたら、すかさずジャンプDで突撃せよ!

対戦攻略

Marco Rossi
マルコ・ロッシ

コンバットスタイルの驚異的なパワーを活かすには、素早い操作が必須。見た目に似合わずテクニカルなキャラだ。使いこなせるか?

Text:MVP

ランガイコロシアム

●**アスラ補足**：Bノマムは、至近距離からしゃがみAで間合いを離した後も狙い目。 ●**守矢補足**：強月影の終わり際がヒットした後は、しゃがみA→弱月影（2発目空振り）を狙おう。2～3発目を素早く出せば、2発目が空振りしてもつながるのだ。 ●**マルコ補足**：パワーゲージはカモン・ヒャクタロウに使おう。相手の動きをけん制でき、威力が高いので運良くヒットすればオイシイ。

ワンポイント攻略
Mr.BIG
Mr.Big

Text:ケンちゃん

相手のパワーゲージが0.5本以下の状況で画面端に追い詰めたら、しゃがみD→強グランドブラスター→しゃがみD～と繰り返そう。無敵技以外では割り込めないので、相手に無敵技が無ければ、パワーゲージがたまるまで安全に固められるのだ。連係を繰り返している最中にしゃがみDがヒットしたら、確認してから強クロスダイビングやドラムショットタイフーンにつなげられると心強い。また、相手がガードで固まっているなら、ステップから通常投げを狙うのもアリだ。

固めの最中もヒット確認を怠らず、しゃがみDがヒットしたら…

…カウンターヒットしたときの追撃できるぞ。

ワンポイント攻略
秦 崇秀
Jin Chonshu

Text:ハメコ

発生と横への判定に優れ空中戦に強いジャンプC、下に強くめくりを狙えるジャンプDといった優秀なジャンプ攻撃と、対空技を回避できる帝王空殺心眼拳を持つ崇秀は、空中戦がメイン。特にジャンプCは、相手の跳び込みを見てから昇りで出して迎撃できるほど。重要なのが、前方ジャンプ攻撃で空中の相手を落とした後は、落下する相手にステップで近付き、特殊空中ヒット判定を持つ強帝王天耳拳で追撃できること。空中戦で勝つたびに追加ダメージを与えられるのだ。

空中戦は発生が早く横に強いジャンプCが有効。見事に相手を迎撃できれば、ステップから強帝王天耳拳で追撃可能。見逃さずに。

ワンポイント攻略
キサラ・ウェストフィールド
Kisarah Westfield

Text:ハチ

ハーティ・ブランディッシュ～タイプC&Dは、当て身成功時にヴォールティング・オーバー以外の（超）必殺技でキャンセル可能。ハーティ・ブランディッシュ～タイプB→A→Fのほか、ジェラシー・ボンバーも決められるぞ。強チアリーダー・キックをガードさせた後などの若干有利な状況で出し、相手の暴れに当て身を狙おう。

また、単体でのタイプCは、少しタメて出せば（タメ2段階目以降）ガードされても有利。その後は、打撃技と各種投げ技で二択を迫るといい。

当て身成功時の見返りが大きいので、相手の暴れを読んで起き攻めに使うのもアリ。

タメ2段階目以降のタイプCは、カバン攻撃をガードさせても有利。二択を迫ろう。

ワンポイント攻略
一条 あかり
Akari Ichijo

Text:MVP

今回は近距離戦でのセットプレイを紹介しよう。起き攻めやGCステップからの反撃で狙いたいのが、しゃがみB→↓+C（1段目）→光明五十五霊符。右往左往と天地無用を使い分ければ、その後にしゃがみBを当てるだけで完全な二択になるぞ。これは↓+Cで浮かせて決める形となり、相手は受け身可能。画面中央で受け身を取られると攻めにくいが、画面端なら受け身を確認しつつしゃがみBを重ねられるので特に強力だ。ガードされても若干有利なので、積極的に狙おう。

近距離戦ではしゃがみBから↓+Cにつなぎ、浮かせた相手に光明五十五霊符。

相手が受け身を取った…逆に…しゃがみBを重ねが強力。受け身に注意。

特定タッグ限定のお楽しみ技！

アナザーダブルアサルト 9種類追加公開!!

前号の合体変身！チェンジ・アトミックガイ・ネオスに続き、今回は一挙9種類のアナザーダブルアサルトを公開するぞ。

アナザーダブルアサルトは、特定のタッグで一定の条件を満たし、ダブルアサルトが使用可能な状態で入力すると発動。発動条件成立後は、10カウントが経過すると成立状態が解除されるほか、特定の成立解除行動が設定されているタッグもある。楓（守矢が控え）の場合、連刃斬の3段目を出してしまうと成立状態が解除されるので、2段目をスーパーキャンセルする必要がある。

楓（守矢が控え）の場合、嵐討から決められるのが大きい。連刃斬絡みの連続技後に起き攻めで狙え！

ロバート（Mr.カラテが控え）の発動条件は比較的満たしやすい。リーチが短いのが残念。

アイ（ユウキが控え）は、発動時の攻撃が画面端まで届く銃撃。発生は遅いが、一度は決めてみたい。

使用キャラ／控えキャラ	技名	条件	コマンド
アイ／ユウキ	ASO2（エーエスオーツー）ラストガーディアン	ライトニングボールを出す（※1）	↓↙←↓↙←+CE同時押し
京／庵	最終決戦奥義	百弐拾参式・灼焉を出す（※2）	↓↙←↙↓↘→+AE同時押し
庵／京	最終決戦奥義	裏百八式・八酒杯を決める	↓↘→↓↘→+CE同時押し
Mr.カラテ／ロバート	双星龍虎乱舞	天地覇煌拳を決める	↓↘→←→+AE同時押し
ロバート／Mr.カラテ	双星龍虎乱舞	飛燕旋風脚フィニッシュを出す	↓↙←→←+CE同時押し
楓／守矢	活心・最終奥義・蒼龍・不成立	晨明・連刃斬を出す（※3）	↓↓+AE同時押し
守矢／楓	殺心・乱れ双月華	帯刀・歩月を出す	→←↙↓↘→+CE同時押し
ハンゾウ／フウマ	協力奥義 挟撃九字斬陣	CorD忍法光輪渦斬を出す	→↘↓+AE同時押し
フウマ／ハンゾウ	協力奥義 挟撃九字斬陣	殺虫拳（1段目ヒット時の投げ）を決める	↓→↘+CE同時押し

※1：炎のコマor月面宙返りを出すと成立状態解除。　※2：轢鉄を出すと成立状態解除。　※3：2段目まで出した時点で条件成立、3段目まで出すと成立状態解除。

●アナザーダブルアサルト補足：京（庵が控え）は条件を満たしやすいが、発生が遅いためさすがに灼焉から直接は決められない。強七拾五式・改で浮かせて決めよう。一方、庵（京が控え）の場合は成立条件を満たすのが難しいものの、八酒杯さえ決まればアナザーダブルアサルトも連続ヒット。パワーゲージに余裕があったら、八酒杯をブッ放してみるのも悪くない？

バージョンアップ後の新戦術を煮詰めろ!

Version 5.1

鉄拳5 Version. 5.1
- ■メーカー：ナムコ
- ■ジャンル：対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2005年7月上旬（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM256

旧バージョンから存在していたネタの発掘とバージョンアップでの変化によって、新たな戦術が確立され始めてきた本作。今回は、その最先端のネタを一挙公開!!

研究されてない分、ネタはたっぷり!!

レイ・ウーロン
LEI WULONG　**対戦攻略**

絞竜掌や昇流脚〜背向けによるけん制は強力だが、これだけではなかなか相手を崩せないのも事実。今回紹介するネタを覚え、積極的な攻めで勝利をモノにしよう。

Text：ハメコ。

崩しの要は背身下掃打

発生12フレームでヒット時にコンボが決まる背身下掃打（背向け中⇩●）は、非常に優秀な下段攻撃。下段さばき時のスキは18フレームだが、ガード時は背向けから仰向けに寝る（背向け中⇩●）ことで発生12フレームからの反撃を空中でくらえるのもポイントだ。

ただし、背向けからしか出せずリーチに乏しいので、当たる状況を作り出すことが重要だ。強力なけん制で相手を黙らせてから、密着するまで接近し、背向け（⇦●）〜背身下掃打と素早くつなぐのが基本となる動き。もちろん、背身崩墜（背向け中●）や背向け⇦●を交ぜて二択にすること。

また、旋風連脚（【●●】⇧）をガードさせれば強制的に背向けから二択を迫れるので、起き攻めなどに絡めていこう。

なお、距離を取る際に背向けを織り交ぜ、相手の技の空振りや接近に背身下掃打を合わせるのも非常に強力だぞ。

後退動作の一つとして背向けを取り入れよう。普段は⇧で距離を取って様子を見ること。

相手が接近を図るようなら背身下掃打で足元を払う。発生が早くガードされにくい。

旋風連脚をガードさせるときは、⇧に入れて2〜3回目まで出しておくこと。

最速で背身下掃打につなげば、何と下段さばき不可能!! もはや出し得といっていい。

酔連拳1発目〜背向けからの攻め

酔連拳1発目〜背向け（横移動中●⇦）は、ガード時こちら背向け、相手しゃがみ状態で1フレーム有利となり、ヒット時は若干不利だが、カウンターヒット時はダウンを誘発し、振り向き●→立ち●×3→⇨●（軸ずれに弱いので、振り向き●↓⇨●が安定）が決まるという隠れた強技なのだ。

ガード後は二択を迫るチャンス。背身下掃打はしゃがみ●に負けるが、ジャンプステータスを持つ振り向き⇩●で勝てる。なお、一部のキャラの立ち途中●で両方に対応されてしまうが、⇦で振り向いて回避すればスキに⇩●をたたき込めるので読み合いとなる。

背身下掃打が強力。フレーム状況により、相手が立ち途中●を出すと相打ちに。

昇流脚〜背向け（⇨➡●⇦）→背身下掃打→振り向き●というコンボでフォロー。

酔連拳1発目〜背向けは、その性能から攻めの起点となる。ガードさせて……、

鶴翼飛翔脚からの動き

技後鶴の構えに移行する鶴翼飛翔脚（⇩●）は、カウンター時跳鶴連撃1発目（鶴の構え中●）→⇨●→⇨●↓昇流連脚（⇨➡●●）という強力コンボが決まるのが最大の利点。

ガードされた際は、豹の構え（右向き時⇧、左向き時⇩）に移行するのが基本。先行入力が利かないのでタイミングを覚える必要はあるが、構え移行時は立ちガード状態（ニュートラルガードがオンの場合のみ）なので、ガードできないという鶴の構えの欠点をカバーできる。構え移行で相手の技を避けた場合は、豹の構えからの二択を迫ろう。ただし、ここでしゃがみ●や下段を出されると自動で鶴の構え専用下段避けが出てしまい、結果的に大きなスキをさらしてしまう。これには、ジャンプステータスを持つ鶴翼飛天（鶴の構え中⇩●）で対応しよう。スキは大きいが、ヒット時は先述のコンボが決まるぞ。

カウンター時に強力なコンボが決まる鶴翼飛翔脚は近距離戦で使える。ガードされても……、

上・中段は構え移行、特殊中段・下段は鶴翼飛天で対応できる。攻めの彩りにいかが?

TEKKEN事典　**レイ補足**：新バージョンでは、狼牙蛇突連撃（⇨☆●●●●）3〜4発目のノックバックが短くなったおかげで4発目の空振りが減り、より信頼がおけるように。なお、4発目から龍の構えに移行して有利になっても、しゃがみ●でほとんどの選択肢をつぶされてしまう。構えに移行せず（状況は1フレーム不利）に、⇩●への連係や背向けで距離を離すなどの動きを取り入れよう。

ボクサーらしからぬ戦術!?

スティーブ・フォックス

STEVE FOX 対戦攻略

特定の技から通常投げを出せることが発覚した新生スティーブ。性能も十分戦術に取り入れることが可能なレベルだ。これを読んで、新たなスタイルを目指してみよう！

Text：ささき

強制的にn択を迫れ！

浮かなくなってしまったブリティッシュエッジコンボ（◎◎◎◎）4発目とクイックブリティッシュエッジコンボ（◎◎◎）3発目だが、技後に通常投げを入力することで硬直をキャンセルして投げを出せることが発覚したぞ。

この通常投げは、発生が9フレーム以上の技を吸って投げることができる。そのため相手側が割り込むには、発生8フレーム以下の打撃を出す、しゃがみステータスの技を出す、投げをしゃがむ、などの行動を取る必要がある。

ここでオススメなのが、ブリティッシュエッジコンボ～ウェービング・ライト（◎）～ショートショルダーアタック（ウェービング・ライト中に◎）だ。中段攻撃でガードされても5フレームのスキしか無く、相手のワンツーパンチや⇩◎をすかしながらヒットさせることが可能。ヒット後は3フレーム有利なので発生の早い技で攻めたてよう。

このキャンセルからの投げに発生が9フレーム以上の打撃で反撃しようとすると……、

打撃を吸って投げを決めることが可能。◎が10フレームのキャラに特に有効だ。

細かな性能変化を見逃すな

ヒット時の有利フレームが減ってしまったクイックフック～フリッカー構え（⇦◎⬅）だが、スピットファイアコンビネーション1発止め（フリッカー構え中◎）ならば連続ヒットする。先行入力が利かないため目押しが難しいが、アッパーストレート（⇧◎◎）を決めるよりもダメージが高いのでマスターしておきたい。

また、ホーカー・テンペストコンビネーション（フリッカー構え中◎⇨◎）をしゃがみ状態の相手にヒットさせた場合は、ワンツー（◎◎）が連続ヒットするぞ。

どちらも逃さず決めてプレッシャーを与えていこう。

クイックフックからのスピットファイアコンビネーションは要練習だ。

Pick Up! シーイーグルフック

相手の横移動に強く、ガード時2フレーム有利と優秀なシーイーグルフック（ダッキング中に⇨◎）。カウンターヒット時には相手が崩れるので、ダックインレフトフック（⇨◎◎）→ダックインレフトフック～フリッカー構え（⇨◎◎⇦）→スピットファイアコンビネーション1発止め～ターンパンチ（フリッカー構え中に◎⇦◎◎）などのコンボを決めよう。

ガード時も有利なため、上段攻撃を読んだら積極的に合わせてカウンターを狙っていきたい。

チャージドラゴンの隠された秘密に迫れ！

マーシャル・ロウ

MARSHALL LAW 対戦攻略

まだまだ尽きないロウのネタ。今回は、やや非実戦的な隠し技「チャージドラゴン3」と、非常に実戦的な壁攻めの二つを紹介していこう。これからはロウの時代……だよね（?）

Text：タケヤマ

チャージドラゴン3!?

ロウのパンチ技から派生するチャージドラゴン（特定のパンチ技後に⇦⇨）には、自動的に相手の上・中段攻撃をさばく性能がある。また、チャージドラゴン2～チャージドラゴン（チャージドラゴン2中に⇨）にも同様の性能がある。

この自動さばきから「チャージドラゴン3」ともいえる状態に移行できることが発覚したぞ。コマンドは、「自動さばきで攻撃をさばいた直後にいずれかのボタンを押す」というもの。タイミングは2フレームしか無くシビアだが、成功するとロウ側が大きく有利となるのだ。

この後は通常のチャージドラゴンとは違い、レイジドラゴン（チャージドラゴン中に◎）とドラゴンライド（チャージドラゴン中に◎）が出せない代わりに、◎◎でダブルサマーソルトキックを出すことができる。相手の硬直中にダブルサマーソルトキックが確定するので、その後にフロントキックレフトサマー（立ち途中に◎◎）などのコンボを決めればかなりのダメージを与えることができるぞ。

相手の攻撃をさばいたら、タイミング良くボタンを押そう。連打でも可。

この構えが、自動さばき性能のある状態。有効時間はあまり長くないぞ。

成功すれば、極端に早くダブルサマーソルトキックを出すことができる。

壁際でのドラゴンハンマーからのめくり

壁際でドラゴンハンマー～しゃがみ（⇨◎⇩）がヒットしたら、立ち途中◎で追撃しよう。この後に大ジャンプすれば受け身を取る相手の背面を取ることができ、リバース・ロー（背向け中に⇩◎）がほぼ回避されない。リバース・ロー→ドラゴンラッシュ～チャージドラゴン2（⇦◎◎◎⇦⇨）→チャージドラゴン2～チャージドラゴン（⇨）→チャージドラゴンキャノン（チャージドラゴン中に◎）のコンボを決めよう。

立ち途中◎の後に受身を取らない相手には、ブレイクロー（⇧◎）を出そう。もし受け身を取られてブレイクローが空振りしてもロウ側が有利な状況となり、ノーリスクだ。

受け身を取った相手が、ブレイクローの空振りに対して立ち途中◎などで反撃を狙ってくる場合は、ワンツーニー（◎◎◎）でカウンターを取って壁やられ・強を狙おう！

壁際のドラゴンハンマーは非常に強力な技なので、狙う機会は多い。

左受け身には、振り向きしゃがみ◎→ドラゴンアッパーカット（立ち途中に◎）も狙える。

TEKKEN事典 **スティーブ補足**：上で紹介したブリティッシュエッジコンボからの投げだが、ライトアッパー（⇧◎）からも硬直をキャンセルして出すことが可能だぞ。なお、ライトアッパーをキャンセルして出した場合は発生が14フレーム以上の技には投げが勝つ。不意に出すのも面白いぞ。

つかんでちぎって、投げまくれ！

ジャック5 対戦攻略

JACK-5

簡易ガードされることが無くなったバニッシュメントメガトンに注目が集まりがちなジャック5だが、その他の投げにも使えるものが多い。投げ後の状況を理解して攻め手を増やせ！

Text: タケヤマ

●サイクロンスロー（接近して◎ or ⇨◎）

この投げは、主に壁に追い詰められた状況で使おう。投げ抜けされても相手との位置を入れ替えることができる上、投げた相手が壁にぶつかった後はアンカーショベル（⇦◎）での追撃が確定するぞ。

●パイルドライバー（接近して⇦⇨◎）

抜けがバニッシュメントメガトンと同じなので使いどころは少ないが、攻撃力が58と非常に高く、さらにその後ビッグブーツが確定する。

●スラッピングダウン（接近して⬉◎）

投げ後は14フレーム有利となり、タイタンダンプ（⇦◎）が確定。壁やられ・強を誘発できるため、壁際で、バニッシュメントメガトンとの二択をかけていこう。ただし、投げの後は先行入力が効かないので難度は高め。ここでは、立ちガードする相手にフェイスバッシャー（⇦◎◎）を出すと確実に投げ間合いとなるので、狙ってみるのも一興だ。

投げた後の攻め

●バニッシュメントメガトン（⇦◎⇩⇦◎）

投げた後は、前ダッシュして相手との距離を縮めよう。受け身を取らない相手にはビッグブーツ（⇨◎）が確定する。

ここで横転受け身を取る相手には、投げや中段攻撃による二択を迫れる。後転受け身を取られた場合は攻め手が無いが、前ダッシュで相手を壁に追い詰めることが可能だ。

●ピボットガン・ダイナミック（接近して◎ or ⇨◎）

いわゆる「右投げ」の後は、後転以外の選択肢に対してビッグブーツでの追撃が確定する。その場起きさする相手には⇦◎を出せば背中に当てて浮かすことが可能だ。

後転する相手には、その場からのアトミックショルダータックル（⇨◎）や、前ダッシュからのアッパーラッシュL（⬉◎◎◎）、セマホチョップ（⇨⇨⬈◎）などさまざまな技を当てることができるぞ。

追加入力無しのバニッシュメントドロップ（⇩◎）にも注目。相手を確実に投げて……、

ビッグブーツでの追撃が確定！　位置入れ替え投げである点も見逃せない。

セマホチョップを背中に当てると13フレームも有利な状況となる。

⇧◎で浮かせよう。ただし、背面から浮かすとコンボが入りづらい

マシンガンナックル3発止め（⇦◎◎◎）→しゃがみ状態で◎が壁コンボの基本。

クマ＆パンダ限定でマシンガンナックルの後に立ち途中◎が決まるぞ。

丁寧なヒット確認を心掛けよう!!

クリスティ・モンテイロ 対戦攻略

CHRISTIE MONTEIRO

バージョン変更によってヒット効果が変わり、実用度が下がったように思われがちなハスティラ～アルマーダ。しかし、今回紹介するリスク軽減法を使えば、下段攻撃の主力となり得るぞ。

Text: ガト

ハスティラ～アルマーダのリスク軽減

ハスティラ～アルマーダ（⇦◎☆◎）はノーマルヒットでも連続ヒットし、27ダメージを与えた上に技後有利な展開へと持ち込める強力な技。

しかし下、上の連係であるため、1発目ガード時に2発目をしゃがまれ浮かされる危険がある。だがこのとき、1発目がガードされたことを確認してからマカコエンペ（⇦◎☆◎◎）まで派生させると空中判定になることができ、大きな反撃を受けずに済むのだ。

一応地上判定の時間はあるものの、狙って浮かせ技を決めることは難しい。相手の反撃が遅ければ空中判定になるし、早過ぎればアルマーダに引っ掛かってカウンターで崩れ追撃まで決まるため、反撃しようとする相手にもリスクが出るためだ。

アルマーダカウンターヒット時は、コンビナソ・マカコエンペ（⇦◎☆◎◎◎）→⇩入れビリバ（⇦◎）まで決まるため、1発目をガードされたときは常に3発目のマカコエンペまで派生させてしまっていい。アルマーダのカウンターヒット時は、4発目のコンビナソ・マカコ・エンペまで入力したい。ここでもヒット確認が重要になってくるので、しっかり練習しよう。

ヒット時は派生させずに止めてほかの技に連係させたり、ときには再びループさせるなど、相手に的を絞らせないよう連係を組むことで、この技の存在意義が一層高まるぞ。

単発のハスティラもリスク軽減

ハスティラ～アルマーダ1発目（以下、ハスティラ）は、ハスティラ～逆立ち（⇦◎⬅）に移行すると大きく距離が離れる。ガードされてもほぼリスクが無い手堅いけん制技となり、お互い体力わずかのしのぎを削る局面でも役立つぞ。

ガードされた場合、相手が反撃としてトゥースマッシュを出すと空振りして、そのスキにパラフーゾ（逆立ち中◎）を決めることができる。このハスティラ～逆立ちはリターンこそあまり無いが、連係に交ぜることにより前述のハスティラ～アルマーダへの対処がさらに難しくなるので、適度に使っていきたい。

また、ハスティラ～アルマーダヒット時にハスティラにループさせて逆立ちすると下段捌きができず、相手はガードするしか無いため、引っかけ連係として使えるぞ。こちらも交ぜて、連係に幅を持たせていきたい。

ハスティラ～アルマーダ1発目をガードされると、しゃがまれてピンチだが……、

アルマーダ～マカコエンペまで出すと空中判定に！　地上判定も存在するが、短い。

スキの大きな技が空振りしたときは、パラフーソではなく

レフトパンチ～ハスティラ～アルマーダ（逆立ち中◎◎☆◎）を決めよう。

TEKKEN 事典

ジャック5補足：壁際でバイオレンスアッパー（立ち途中に◎）を当てたら、マシンガンナックルPJ3発止め（しゃがみ状態で⬉◎◎◎）→一瞬待って立ち途中◎を決めよう。5割コンボだ。

クリスティ補足：ハスティラはやや発生が遅いため、適度にアグアを交ぜたり、相手の受け身やその場起きの捌き不能時間に重ねて下段捌き抑止するといい。

背後から忍び寄る恐怖……

レイヴン
RAVEN　対戦攻略

今回は、相手が受け身を取った際、ガードできない角度でヒットする「めくり」受け身確定ネタを二つ紹介しよう。

Text：ガト

壁コンボからのめくり

壁コンボの締めにバーサーカーレイブ（…）3発目をくらった相手が右方向に受け身を取ると、アサシンスティング（…）が側面や背後にめくりヒットしやすい。

ここに続けて背向け中（…）を出すと、相手が投げか打撃で振り向かない限りさらに側面にヒット!!　ボディスラッシュ（立ち途中に…）まで確定でヒットして、一気に試合を決めることが可能だ。

また、左方向に受け身を取られた場合はアサシンスティングが受身に重なって、背向けからの攻めが展開可能だ。

ガード時に（…）を打ち返されると思ったらバットロール（背向け中…）を出せば……。

飛び越えつつヒットし、壁やられ・強を誘発！　背向けからの技で追い打ちしよう。

トルネードディザスターからもめくれ!!

発生の早い下段攻撃トルネードディザスター（…）からはハーケンキック（…）が追い打ちとして確定する。

ここで相手が左方向への受身を取ると、ミラージュステップ（しゃがみ状態で…）からの（…）が側面からヒットするぞ。その後は、さらにボディスラッシュまで確定して浮かせることができるのだ。

こちらも受身方向は限定されるものの、期待値が高く決まればそのままKOできることも少なくない。受身方向が一定の相手には積極的に狙っていきたい。

浮いた相手の真横に居るとホーミングが働かなくなるため

方向によっては側面を取るチャンス。逆方向への受け身には二択をかけよう。

細かい知識で細かく強く!!

ロジャーJr.
ROGER Jr.　対戦攻略

強化された（…）の使いどころと、エルボーピンタ1発目がカウンターヒットした際の攻め方を紹介していこう。

Text：ハメコ。

（…）で壁やられを狙え

新バージョンになり、（…）でダウンを奪えるようになった。発生が遅く威力も高くないこの技の使いどころは、やはり壁やられ・強を誘発できる壁際に限るだろう。ガード時のスキは12フレームと大きいが、見た目通りのリーチを生かして先端を当てるように出せば、反撃を受けにくいぞ。

離れている分、クルクルキック（…）→ワンツーパンチ（…）が決まりやすい。

ワンツーパンチが決まれば、アニマルヘッドバット（…）でのダウン攻撃までヒット。

今回は（…）で壁やられ・強を誘発できる。先端を当てれば反撃されない上……。

エルボーピンタ1発目カウンター時の攻め

1、2発目とも距離が離れなくなったエルボーピンタ（…）は接近戦の主力中段技。ノーマルヒット時のことを考え、常に若干ディレイをかけて2発目まで出し切るのが基本。そこで困るのが、1発目がカウンターヒットしてダウンを奪い、2発目が空振りしたとき。ともにダウンに当たるアニマルヘッドバットとテイルカッターで二択を仕掛けるのが有効だが、後転で回避されてしまう。後転に対しては、特殊ステップ～チャージスタンプ（…☆…）で対応できるぞ。

常に出し切っていると、1発目カウンター時に2発目が空振りしてしまう。

二択を嫌がって後転で逃げる相手には、特殊ステップからのチャージスタンプを狙え。

最先端の空中コンボを紹介!!

三島一八（ミシマカズヤ）
KAZUYA MISHIMA　対戦攻略

地背脚からの新コンボと魔神拳ヒット後の注意点を覚えよう。これからはダウン状態への追い打ちには地背脚が活躍？

Text：ミシマスター

奈落払いの火力アップ

近距離で奈落払い1発止め（…☆…）をヒットさせてダウンを奪った後は、今まで は震撃（相手ダウン中に…）で踏み付けていた。だが地背脚（…）の全体的な硬直が減ったおかげで新たなコンボが可能となった。

その新コンボが奈落払い1発止め↓地背脚↓踵切り（…）。このコンボのポイントは地背脚後に横移動で立ち状態を作り、踵切りを出すところだ。先行入力で横移動を入力するタイミングが難しいので、地背脚の硬直をしっかり覚えよう。魔神連震殴打（…）の後にもこの地背脚で拾うコンボが可能だぞ。

地背脚で追撃し、硬直が解ける直前に横移動を入力して立ち状態にしよう。

最後は踵切りだ。横移動が見えないくらいの最速のつなぎが要求される。

奈落払い1発止めは近距離でヒットさせればダウンを奪うことができる。

魔神拳のヒット状況を確認!!

ノーマルヒット

カウンターヒット

魔神拳（立ち途中に…）はノーマルヒット時には相手は後方に倒れ、カウンターヒット時は前方に倒れ込む。雷神拳（…☆…）で追い打ちするときには注意したい。カウンターヒット時は風神ステップを伸ばさず、すぐ出そう。

TEKKEN 事典
レイヴン補足：背向けからキックボタンを使う技を出す場合は、アサシンスティングの硬直が解けた瞬間に入力しよう。先行入力すると振り向きキックが出てしまうぞ。
ロジャーJr.補足：エルボーピンタ1発目カウンター後に右側へ横転されると、アニマルヘッドバットが空振りしやすい。この場合は、いったん左横移動してアニマルヘッドバットを出そう。

できれば得する新システム!!

新・後転受け身

Text:タケヤマ

新バージョンで可能になった、レバー⇦入れによる後転受け身が取れる技を覚えよう。この後転受け身を取らないと追撃が確定してしまう場面は多数存在するのだ！

後転できるようになった状況

「新バージョンから後転受け身が取れるようになった技」＝「旧バージョンではレバー⇨入れによる吹き飛ばし受け身のみ取ることのできた技」である。吹き飛ばし受け身は受け身を取っている間にスキがあり、そこに攻撃をくらってしまうことがあったが、新たな後転受け身はスキがほとんど無いのがメリット。

特に後転受け身を取りたい技をいくつかピックアップしてみたので注目してみよう。

●ライオットアナコンダ3発目（⁘⁘⁘）

連係の3発目なので、意識していれば簡単に後転受け身できるはずだ。

ここで受け身を取らないと、フライングニールキックで追撃されてしまう。

●カンガルーアタック（⇧⁘）

リーチが長い上に姿勢が低く、攻撃を潜りやすい。常に警戒しておきたい技。

吹きとばし受け身、寝っぱなしどちらにも確定があるので後転するしかない。

●禊ぎ祓い（⇨⁘）

17フレーム不利となる技に対して確定反撃で使われることがある。それらの技をガードされた場合、意識しておこう。

ここで後転受け身を取らないと、鬼殺し（⇨⁘）で追撃され大ダメージを受ける。

●マッハパンチ（⇨➡⁘）

ガード後に距離が離れる技に対して使われ、受け身を取らないとフライングニールキック（⇦⬅⁘）で追撃される。

左手をさばかれた際のパリング〜マッハパンチにも気を付けよう。

●箭疾歩（⇨【⁘⁘】）

リーチが長く、中間距離から突然出されることがあるので、とっさに後転受け身を取りづらい。対戦中は常にこの技を意識しておこう。

ここで後転受け身を取ることができればジュリア戦がかなり楽になるだろう。

■後転受け身を取れる吹き飛ばし技

※☆の数が多いほど高難度

キャラ名	技名	難度
レイヴン	クルセイダー（⁘）カウンターヒット	☆☆☆
	ブラインドゴースト（⇧⁘）	☆☆
	ブラッククルセイダー（背向け中に⁘）カウンターヒット	☆☆☆
	バーサーカーレイブ（⇨⁘⁘⁘）3発目カウンターヒット	☆
アスカ	禊ぎ祓い（⇨⁘）	☆☆
フェン	撲面掌（⇦⁘）カウンターヒット	☆☆☆
ジャック5	ピボットガンスナイプ（横移動中に⁘）	☆☆
ジン	骸打ち（⇩⁘）	☆☆
シャオユウ	撃壁掌（⁘）カウンターヒット	☆☆
	流星連脚（⇩⁘）	☆
ファラン	無し	
ジュリア	箭疾歩（⇨【⁘⁘】）	☆☆
クリスティ	無し	
スティーブ	無し	
ニーナ	無し	
カズヤ	無し	
リー	シルバースラッシュ（ヒットマンスタイル中⇩⁘）	☆☆
ポール	飄疾（⇩⇧⇦⁘）カウンターヒット	☆☆☆
	避け疾風（⇦⇨⁘）	☆
ロウ	フェイクナックルコンボ（フェイクステップ中に⁘⇨⁘）2発目	☆
	フェイクステッププロー（フェイクステップ中に⇨⁘）	☆☆
	チャージナックルコンボ（チャージドラゴン中に⁘⇨⁘）2発目	☆
	チャージブロー（チャージドラゴン中に⇨⁘）	☆☆
	ブラインドエルボーコンボ（背向け中に⁘⁘）	☆
キング	無し	
マードック	スクライミングタックル（⇨⁘）	☆☆
ヨシミツ	無し	

キャラ名	技名	難度
ブライアン	スネークコンビネーション（A）（⁘⁘⁘⁘⁘）5発目	☆
	ライオットアナコンダ（⁘⁘⁘）3発目	☆
	マッハコンビネーション（⇦⁘⁘⁘）3発目	☆
	パリング〜マッハパンチ（⇦⁘⁘）	☆
	マッハパンチ（⇨➡⁘）	☆☆☆
	10連コンボ（⇦⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘）10発目	☆
レイ	酔虎撃（⇩⇦⁘）	☆☆
ロジャー	カンガルーアタック（⇧⁘）	☆☆
	アニマルメガトンパンチ（⇨⁘）	☆☆
	エアーズロック（⇨⁘⁘⁘）3発目	☆
	10連コンボ2（⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘）10発目	☆
クマ&パンダ	ベアプッシュ（前転中に⁘）	☆☆
アンナ	無し	
ブルース	ソーク・クラブ（⇨⁘）	☆☆
ペク	フラッシングハルバート（⁘）	☆☆
	フラッシングハルバート〜フラミンゴムーブ（⁘⇨or⇦）	☆☆
	クリムゾンランス（フラミンゴ中⇨⁘）	☆☆☆
ガンリュウ	ぶちかまし（⇨⁘）カウンターヒット	☆☆
ワン	鷂子功掌燈（⇦⁘）	☆☆
デビルジン	骸打ち（⇩⁘）	☆☆
	雷紅波（⁘）	☆
	涅槃（⁘⁘）	☆
	涅槃送り（⁘⇨⁘）	☆
ヘイハチ	鬼哭剛掌破（⁘⁘⁘⁘）3発目	☆
	弐連剛掌破（⁘⁘⁘）2発目	☆
	激剛掌破（⇨⁘⁘）	☆☆
	剛掌破（⁘）カウンターヒット	☆☆☆

TEKKEN事典 クマ&パンダの紅返し（⇦⬅⁘）を出した後は恥じらいのモーションと共に「ガウガウ」という鳴き声が聞こえるが、さらに紅返しがヒットした場合は、その直後に「Oops!」（おっと失礼）というナレーションが入るぞ！　ゲームセンターの中では聞こえづらいので、家庭用『鉄拳5』でテレビの音量を大きくして聴いてみよう。

22チーム110人参加!

クラブ セガ 新宿西口 5on5大会リポート

8月6日にクラブ セガ 新宿西口で行なわれた5on5大会。「東の聖地」と呼ばれるこの店で初めて開かれる5on5形式の大会ということで、関東の各地から22チーム・総勢110名ものプレーヤーが集まった。この激戦を勝ち上がり栄冠を手にしたチームは果たして……？

ブロック決勝へ上がった4チーム

【ジュリオリスペクト】はバーチャを本業とするプレイヤーを3人抱えながらのブロック決勝進出という快挙。「垂れ（ジャック5）」「Jurio（ガンリュウ）」に加え、バーチャプレイヤーでありながら関東を代表するエディ使いにまで登り詰めた男「大須（エディ）」の活躍が光っていたぞ。座りや逆立ちを使った一見「相手を見ていない」トリッキーな攻めをしながらも、技の空振りに対してはビリバ（⇦RP）で反撃するという確かな技術が見受けられた。

普段はゆったりとしたスペースのある店内だが、この日は人で溢れ返っていた。

【境】は0回戦が「先生（カズヤ）」、「アックス（ニーナ）」、「シゲ（ジュリア）」、「蒼天（ヨシミツ）」、「ゼクス（デビルジン）」と各キャラクターのエキスパートで編成されたチーム。続く1回戦は都内を代表する強豪【びっくりマンボー☆2】……というまさに「逆境」と呼べる状況だったが、後が無い場面で強い「タケヤマ」の踏ん張りや「ミスター（ファラン）」の「sdz（ジン）」、「クマリ（ニーナ）」、「でぼる（ブライアン）」3人抜きという活躍があり、死闘を制していた。

【トリスペクト】は団体戦常勝の「NoRespect」から編成されたチーム。【はいきんぐ優勝させ隊】を「こうすけ（ヘイハチ）」が5タテするなど圧倒的な層の厚さを見せ付けていた。

【黒い壁】はバリエーション豊富な攻めを見せる「ハッタリ（レイヴン）」と、常にシャオ業界の最先端を行く「アサノ（シャオユウ）」が活躍。「アサノ」のテクニックに関しては、その一部を下で紹介しているので参考にしてもらいたい。

ブロック決勝～優勝決定戦

Aブロックの決勝、【ジュリオリスペクト】vs【境】は「垂れ」対「タケヤマ」の大将戦までもつれ込んだ。「垂れ」はパニッシュメントメガトン（⇩LP⇩⇦RP）を絶妙のタイミングで決めダメージを奪っていったが、最後はそれを読んでしゃがみ→追い突き（立ち途中にRP）を決めた「タケヤマ」が勝利した。

Bブロック決勝の【トリスペクト】vs【黒い壁】も一進一退の展開。「ハッタリ」が「武田（シャオユウ）」、「こうすけ」の二人を倒す活躍を見せるが、これを副将「ショウ（ジン）」が3タテで撃破。背水の陣となった大将「アサノ」だが、あっさりと「ショウ」に勝利。更に大将「はと（ヘイハチ）」に対しても2本を先取し、もはや勝利は確実かと思わせたが、ここから「はと」が粘りを見せて逆3タテで大将戦を制した。

そして舞台は【境】vs【トリスペクト】の決勝戦へ。まずは「ゆう（ジャック5）」が手堅い戦術で「きちまつ（カズヤ）」、「ひろ（ニーナ）」の二人を倒す。続く【境】の3番手「ガト（エディ）」はシビアなケズり合いで「ゆう」に辛勝。そして【トリスペクト】の2番手は「はと」。瓦割り（⇩RP）を多用してエディの動きを押さえ付けて勝利し、続く「ミスター」戦では踵落とし（立ち途中にLK+RK）ヒット後のファランの攻めをバックダッシュでスカし勝ち星を拾う。

後が無い【境】の大将「タケヤマ」は、1セット目を先取するも、2セット目に右足刀（⇦RK）を暴発させてしまう。ここできっちり確定反撃を決め、流れをつかんだ「はと」がそのまま勝利。【トリスペクト】が全22チームの頂点に立った。

優勝した【トリスペクト】の面々。左から「こうすけ」「はと」「武田」。

－5on5決勝トーナメント表－

Aブロック

- メイドにぶっかけカーニバル — あらかつ（クマ&パンダ）、はとビーム（ブライアン）、すみぽん（キング）、TOSHI（ペク）、ぴか（エディ）
- ジュリオリスペクト — 垂れ（ジャック5）、大須（エディ）、こえど（レイヴン）、ふーと（ブライアン）、Jurio（ガンリュウ）
- びっくりマンボー☆ — キャップコーン（カズヤ）、かずや（カズヤ）、ぽち（ジャック5）、Tak（スティーブ）、たける（フェン）
- エロパンツ — なおきんぐ（ロウ）、ラザニア（クリスティ）、グロ（スティーブ）、ED（マードック）、よしひろ（ヨシミツ）
- 良識派 comwith K's — K's（ブルース）、えすは（ポール）、青チー（ファラン）、はま（シャオユウ）、といち（ヘイハチ）
- コロニー — 21やま（ブライアン）、東方不敗（マードック）、百万神（ガンリュウ）、ザクサイシー（ポール）、めおとちっく（ブライアン）
- びっくりマンボー☆（2） — TERU（レイヴン）、miya（ペク）、クマリ（ニーナ）、sdz（ジン）、でぼる（ブライアン）
- 境 — ひろ（ニーナ）、ガト（エディ）、ミスター（ファラン）、タケヤマ（ジン）、きちまっちょ（カズヤ）

Bブロック

- てっちんとその下僕たち — てっちん（レイヴン）、チュラ（エディ）、Ruka（キング）、激鉄（ガンリュウ）、マシュラ（ブライアン）
- 津田沼ブロンクス — 芋メン（スティーブ）、ずる（フェン）、津田沼タイソロクス（キング）、黄（リー）、ブロウ（ロウ）
- はいきんぐ優勝させ隊 — はいきんぐ（キング）、ハメコ。（ロジャー）、ソロー（スティーブ）、ノブ（ブルース）、うんちぃ（レイ）
- トリスペクト — はとう（ブライアン）、ゆう（ジャック5）、ショウ（ジン）、タケダ（シャオユウ）、こうすけ（ヘイハチ）
- どんぐりころころ — やんやん（エディ）、ライセ（ジャック5）、ダブチャ（ワン）、ニコ（ニーナ）、からし（クリスティ）
- 栃群玉 — ちょび（ロウ）、正義（ロジャー）、長岡SARU（マードック）、タリ（マードック）、かずぞぉ（エディ）
- 黒い壁 — ハッタリ（レイヴン）、そうちょ（リー）、ナナセ（ジン）、ムラセ（キング）、アサノ（シャオユウ）
- かまさき — まろん（ポール）、らんか（レイ）、てつお（レイ）、Q（ブルース）、ロド（デビルジン）

WINNER トリスペクト

大会最新テクニック

シャオユウ使いの「アサノ」が大会で見せたテクニックを紹介しよう。まず、壁やられ・中or強を誘発した後に弧月閃（⇩RP）→挑打連掌（⇦【LP+RP】）で追い打ち。この後に左受け身を取る相手に対して、こちらは左横移動から上歩掌拳（⇦LP）を出すのだ。すると、相手の側面～背面に上歩掌拳がヒットし、続けて背向け～虎尾脚（背向け中にRP）を出せば回避不能な連係となるぞ。

ジン使いの「ショウ」は、壁コンボで風間流五連撃3発止め（LP+RK）を決め、受け身に対して特殊ステップ～小ジャンプ（⇨☆⇩⇦⬋）を出して背面を取っていた。ここで振り向きしゃがみパンチ（背向け状態で⇦RP）を出せば相手の側面～背面にヒットするので、追い突き（立ち途中にRP）へ連係させよう。振り向きしゃがみパンチはレバー⇩入れで出すと空振りしてしまうことがほとんどなので注意！

挑打連掌後に、素早く左横移動しよう。相手の左受け身が前提だが……、

上歩掌拳を出せば側面を取れる。背向け～虎尾脚が確定するので見返りは大きい。

TEKKEN事典 大会は同キャラありで行なわれたが、「同キャラ5人」などのチーム編成は見られず、使用キャラクターはばらけていた。レバーとステージの選択権については、ジャンケンに勝った方がまずレバーかステージかを選択でき、負けた側は相手がレバーを選んでいればステージ選択権を、ステージを選んでいればレバー選択権を得ることができるルールだったぞ。

地域	県	店名	住所
関東	神奈川県	ゲームラボアップル	大和市大和南2-2-3
		ミリアンパーク厚木店	厚木市田村町9-25
		シルクハット　本厚木A3店	厚木市中町2-4-13　本厚木駅前ビル
		神奈川レジャーランド厚木店	厚木市戸室5丁目31-1
		* イミグランデ厚木店	厚木市中町2-11-10
		AM　PIA　大船店	鎌倉市大船1-24　大船駅前ビル1～3階
		ゲームインファンファン藤沢店新館	藤沢市鵠沼石上1-3-8
		ムトス藤沢店	藤沢市鵠沼石上1-5-1
		株式会社ドラマ　藤沢店	藤沢市本藤沢5-6-8
		ゲームファンタジア茅ケ崎店	茅ヶ崎市新栄町7-5　エメラルドプラザ1F
		アミューズメントランドYAZ平塚店	平塚市田村1-4-26
		ナムコ　ナムコランド平塚店	平塚市代官町33-1　OSC湘南シティ内
		* GAME　PARK　OLIO	秦野市平沢557-2
甲信越	新潟県	スターフィールド	長岡市新組町2003-1
		遊ワールド　クロスロード	長岡市喜多町412-1
		ナムコ　プラボ長岡店	長岡市堺町字浦田31番地アークガレリア長岡
		アミューズメントスタジアム　TOPインター店	柏崎市両田尻字頭無515
		アミューズメントスクエア　チャンス笹口店	新潟市南笹口2-1-6
		メジャーロード黒埼店	新潟市山田3303番地
		* アミューズメントスクエア　チャンス白根店	新潟市下塩俵字土居外1145-1
		* ロングラン万代店	新潟市万代1-1-26
		メジャーロード24	見附市今町4丁目20-568番地1
		* メジャーロード六日町店	南魚沼市美佐島1803
		* 新潟レジャーランド　新発田店	新発田市島潟字弁天1276番地1
		* プレイラウンジアルファプラスワン　新発田店	新発田市新栄町3-1-4
		* アミューズメントスクエア　チャンス上越店	上越市下荒浜大谷内横田296-1
		* アミューズメントメガスクエア　チェミー	上越市藤巻8-13
	長野県	GONDO+1	長野市権堂町2259
		アミューズメントスペース　アピナ村山店	長野市村山502-1
		ナムコ　プラボ南松本店	松本市宮田2－7
		* アピナ松本店	松本市双葉19-10
		* アピナ諏訪インター店	諏訪市沖田町4-41-8
	山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24
		ゲームパニック石和	笛吹市石和町四日市場1685-1
	富山県	オレンジハット砺波	砺波市新又字京ヶ瀬島147-1
	石川県	バイパスレジャーランド藤江本店	金沢市藤江南2-41　ゲームコーナー
	福井県	ACROS	福井市下馬3-101
		フクイレジャーランド　ワイプラザ店	福井市新保町7-9-1　ヤスサキワイワイプラザ8棟2F
		* ゲームファンタジオ敦賀店	敦賀市昭和町2-22-37
東海	静岡県	ミラクル沼津	沼津市北高島町5-7
		ポート24　浜松	浜松市坪井町4183
		* TAPAS　TOWN　GAME　OFF	浜松市高丘西2-2-5
		* THE　3RD　PLANFT　OZ浜松店	浜松市宮竹町322-1
		アップル新北街道店	静岡市葵区沓谷5-13-4
		* ゲームセンター8G8	静岡市駿河区桃園町20-16
		プレイハーツ	袋井市湊944
		YAZ焼津店	焼津市道原585
		ナムコ　プラボ浜松西店	浜名郡雄踏町宇布見4093番地
	愛知県	タウンタウン	豊橋市岩屋町岩谷下52-1
		LOOP岡崎店	岡崎市錦町2-4
		U FACTORY 岡崎店	岡崎市井田西町17-4
		* アミューズメントスクエア201	岡崎市岩津町字川畔119-6
		* スペース201	岡崎市欠町字野添39番地
		U FACTORY 安城店	安城市住吉町丸田24-6
		タイトーイン名駅	名古屋市中村区名駅1-3-3
		LOOPみなと店	名古屋市港区築盛町3番地
		M'sPARK鳴海店	名古屋市緑区鳴海町柳長28-1
		パオ一社店	名古屋市名東区高社1丁目260番地
		コスタ・デル・ソル	名古屋市中区錦3-17-26
		* アミューズメントスペース　サーカスサーカス	名古屋市中区栄4-3-4
		コムテックタワー	名古屋市中村区名駅4-10-20
		* Zippy　名駅店	名古屋市中村区椿町6-8　ビッグカメラ名古屋駅西店B1F
		名古屋レジャーランド大高店	名古屋市緑区大高町字忠治山12-1
		アーバンスクエア　大須店	名古屋市中区大須3-30-31　萬松寺駐車場ビル1・2階
		ナムコ　ワンダーシティ　プラボ名古屋店	名古屋市熱田区新尾頭2-4-14
		* タカラ島　名古屋ワンダーシティー店	名古屋市西区二方町40番地　ワンダーシティー3F
		* VAMP	名古屋市中川区富田町新家永割1178-1
		イーストランド東浦店	知多郡東浦町緒川申新田67-8　イオン東浦3F
		ウーホー小牧店	小牧市元町1-43
		* M's　PARK　小牧店	小牧市大字村中字稲荷783番地
		アミューズメントパーク　タカラ島　尾張旭店	尾張旭市北本地ヶ原町4-29
		アミューズメントキャット一宮	一宮市神山1-14
		* ゲームプラザ　タイガー末広店	一宮市末広2-4-1
		WAVE田原店	田原市神戸町大坪152-1
		JamJamGarden	津島市津島北新開351　ヨシヅヤ津島本店3F
		WAVE白鳥店	豊川市白鳥町字京次55-1
		* U　FACTORY	豊田市寿町7-25-1
		* U　FACTORY　in豊明	豊明市三崎町丸の内1-7
		楽市街道　名古屋店	西春日井郡西春町大字中之郷字神明45-1
		コムテックプラザ	日進市前田1-2901
		* セガワールドセガおもしろ遊戯御殿木曽川	葉栗郡木曽川町大字黒田南字八ツヶ池25番1　ダイヤモンドシティ・キリオ3階
		* ゲームファンタジオ蟹目寺店	海部郡甚目寺町坂牧字坂塩86-1
		* U　FACTORY　in幸田	額田郡幸田町深溝字西池田2-3
	岐阜県	LOOP岐阜店	羽島郡岐南町徳田西1-27
		オアシス本店	羽島郡岐南町八剣7-15
		ゲームファンタジアン柳津	羽島郡柳津町佐波205-1
		童里夢	宇佐南2-6-8
		オアシス各務原店	各務原市三井町2-61
		* クジラドーム	各務原市那珂桐野二ヶ所入会地中野8-11
		ゲームファンタジアン精華	岐阜市鏡島精華2-2-1
		岐阜GiGO	岐阜市日ノ出町2丁目20番地
		* ACグランド　茜部店	岐阜市茜部大川1-77
		アミューズメントレジャック中津川店	中津川市手賀野西沼225-2
		ゲームブルース	大垣市高屋町1-43
		セガワールド多治見	多治見市住吉町1-1-1
近畿	三重県	四日市アミューズメントパーク	四日市市安島1-3-31　アムスクエア5F
		セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1
		LOOP四日市店	四日市市日永4-2-1
		BIGJOY鈴鹿店	鈴鹿市磯山3-3-1
		セガワールドスキップタウン	鈴鹿市西條字馬渡381-2
		バンダイワールドめいわ	多気郡明和町大字養村字矢畑266
		アーバンスクエア　津南店	津市高茶屋小森字竹縄140
	滋賀県	AGスクエア大津	大津市におの浜3-1-43
		SEGAARENA浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内
		AS－24	東近江市五個荘北町屋町155
近畿	滋賀県	ナムコ　ワンダーパーク彦根店	彦根市竹ヶ鼻町43－1ビバシティ彦根2F
		* 宝島　近江八幡店	近江八幡市鷹飼町179 マイカルタウン2番街 アクア21-1階
	京都府	neo amusement space a-cho	京都市中京区寺町通四条上ル東大文字町302-303 A－breakビル2F・3F
		ラウンドワン京都河原町店	京都市中京区河原町通三条下ル山崎町250番地
		プレイランドキング七条店	京都市下京区七条通烏丸西入東境町187
		ナムコ　ワンタータワー京都店	京都市中京区河原町通四条下る下大阪町354番地
		ナムコ　ワンダーシティ　プラボ京都南店	向日市森本町佃15番7ワンダーシティ京都南2F
	奈良県	アミューズメントCUE奈良店	奈良市三条町478-1
		キャノンショット	奈良市二条町2-4-14
	和歌山県	P　Aワンダースクエア	和歌山市小雑賀762-2
	大阪府	アミュージアム茶屋町店	大阪市北区茶屋町15-34
		メインストリート梅田	大阪市北区小松原町1-23
		純情モンテカルロ	大阪市北区小松原町4-5
		ナムコ　ナムコランド梅田店	大阪市北区小松原町3番3号OSビル2Fナムコシティ内
		ラウンドワン梅田店	大阪市北区小松原町4-18 Oo BAP HANKYU 3階
		* CLUBSEGA東梅田	大阪市北区堂山町9－28
		* ハイテクランドセガミスト2	大阪市北区梅田1-11-4 駅前第4ビルB1F
		アスパ4	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31　アポロビル4F
		PASSCA（パスカ）	大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51
		メインストリート千日前	大阪市中央区千日前2-11-1
		ゲームプラザ・カマロ千日前	大阪市中央区千日前2-11-5
		リノ戎橋店	大阪市中央区難波3-7-4
		ナムコ　プラボ千日前店	大阪市中央区千日前2－9－17アムザ1000　3F
		アミューズメントSCOT	大阪市浪速区日本橋5-12-4
		ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F・2F
		ゲームポイント　シャトーEX	大阪市都島区東野田町3-9-3
		* セガワールド今福	大阪市城東区今福東1-8-34
		* セガアリーナ（PADOU）	大阪市西区千代崎3丁目北2-3
		ラウンドワン堺駅前店	堺市戎島町4-44-3
		* セガワールド福田	堺市福田1056-1
		* ROCKET　DRIVE　泉南店	泉南市りんくう南浜3番12　イオンりんくう泉南SC2F
	兵庫県	楽市楽座　明石店	明石市大久保町西脇字大池ノ内536
		楽市楽座　加古川店	加古川市別府町緑町1
		ゲームアイビス太子店	揖保郡太子町太田2149
		ジョイプラザ　加古川店	加古川市野口町坂元138
		遊スペースマジカル	神戸市中央区琴ノ緒町5丁目2-3
		アーバンスクエア　ダイエーハーバーランド店	神戸市中央区東川崎町1-7-5　ダイエーハーバーランド店6階
		ラウンドワン三宮駅前店	神戸市中央区小野柄通6-1-17
		三宮GIG's	神戸市中央区北長狭通1-3-1
中国・四国	鳥取県	メカランドサルビア	鳥取市秋里271
	島根県	オートパーラー安来	安来市西荒島町33
		* AGスクエア　松江	松江市東朝日町203-1
	岡山県	スウィートピー・ランド倉敷店	倉敷市水江一番地　イオン倉敷SC2F
		アミパラ　ウェルカム店	岡山市表町2-6-40
	広島県	宝島　広島店	広島市中区新天地2-10　広島宝塚会館2F
		アミパラ　広島店	広島市西区観音寺町3-17
		ハイテクセガミス2	広島市中区大手町1-4-1
		ナムコ　ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11－6
		ラウンドワン広島店	広島市中区立町3-11
		アミパラ　ここじゃ店	東広島市西条下見6-10-19　山手電気1F
	愛媛県	バンバン2	松山市道後樋又5-28
		* ビッグバンEX	松山市大街道1-4-17
		ナムコ　ワンダーパーク　ナムコランド西条店	西条市玉津564-1　フジ西条玉津店2F
	徳島県	アポロゲームセンター沖洲店	徳島市南沖洲1-93
九州	福岡県	amuplats天神	福岡市中央区天神2-6-35　サザンクロスビル
		梅光園ファミリープラザ	福岡市中央区梅光園1-1-14
		ラウンドワン福岡天神店	福岡市中央区天神2-6-12
		天神GIGO	福岡市中央区天神2-7-6
		アミューズメントスペースオニマル	福岡市博多区那珂5-8-35
		ナムコ　ワンダーパーク博多店	福岡市博多区中央街2－1福岡交通センタービル7F
		楽市街道　箱崎店	福岡市東区箱崎5-1-8
		アーバンスクエア　西部スポーツガーデン	福岡市西区内浜1-7-3　西部レジャーランド内
		ジョイプラザ　新宮店	糟屋郡新宮町三代壁逾999-1　ウェルタ新宮内
		楽市楽座　210トリアス店	糟屋郡久山町大字山田990
		フレンド黒崎店	北九州市八幡西区黒崎2-5-12
		アミューズメントMGM	北九州市八幡西区陣原1-2-12-2F
		楽市楽座　馬崎店	北九州市八幡西区桜ヶ丘町1-3
		アーバンスクエア　小倉店	北九州市小倉北区京町2-5-16
		ナムコ　ナムコランド小倉店	北九州市小倉北区西港町30－18
		アミューズメントスペースOPA	北九州市小倉北区片野4-7-7
		MGM　BOWL	久留米市上津町字中尾山2203-96
		楽市楽座　210久留米店	久留米市東合川2-2-1
		アーバンスクエア　久留米店	久留米市東櫛原町38-1
		ぐるぐる屋	福津市手光南1-9-5
		フレンド行橋店	行橋市大橋1-6-39
		アーバンスクエア　飯塚店	飯塚市片島1-10-14
		ナムコ　ワンダーパーク　ナムコランド筑紫野店	筑紫野市大字針摺30-10　ゆめタウン筑紫野店新館2F
	大分県	楽市楽座　大分店	大分市大字勢家1137
		フリッパーズクラブ	大分市片島上川原148-1
		ナムコ　プラボ光吉店	大分市大字宮崎字スカワ696-1
		* セガワールド高城	大分市牧1-161-8
	長崎県	楽市楽座　佐世保店	佐世保市大塔町1861-12
		アーバンスクエア　佐世保店	佐世保市大塔町8-57
		* ハイテクセガ浜の町	長崎市浜町2-26
	佐賀県	遊道楽　本庄店	佐賀市本庄町大字本庄969-1
	熊本県	フェスタ　カリーノ下通店	熊本市安政町1-2　カリーノ下通B1F
		スポラ九品寺	熊本市九品寺5-10-15
		フェスタ　東バイパス店	熊本市保田窪2-12-20
		アーバンスクエア　熊本店	熊本市御領8-4-82
		ナムコ　ワンダーシティ　プラボ南熊本店	熊本市九品寺6-9-1
		* セガ・マービー	熊本市春日3-15-1
		楽市楽座　小川店	下益城郡小川町河江1-1
	宮崎県	アーバンスクエア　宮崎駅前店	宮崎市錦町1-25
		アーバンスクエア　一番街店	宮崎市中央通り9-1
		ジョイプラザ　宮崎店	宮崎市源藤町葉山205
		ナムコ　ナムコランド日向店	日向市大字日知屋14798-1　ハイパーモールメルクス日向店内1F
	鹿児島県	エジソンクラブ	鹿児島市与次郎1-5-25 インペリアルビル1F
		アーバンスクエア　与次郎店	鹿児島市与次郎1-8-27
		アーバンスクエア　天文館	鹿児島市千日町14-27　アリサカビル
		* CLUBSEGA天文館	鹿児島市千日町15-7

公式サイト『アイドルマスターWEB』
http://www.idolmaster.jp/

株式会社ナムコ　〒146-8656　東京都大田区多摩川2-8-5

超人気稼働中！追加店舗も掲載！

全国のプロデューサーに告ぐ！ Born to be a TOP IDOL!

アイドルマスター設置予定店舗一覧

「*」印は9月下旬設置予定の店舗です。都合により、予定が変更になる場合がございます。あしからずご了承ください。

北海道

都道府県	店舗名	所在地
北海道	キャッツアイ新札幌店	札幌市厚別区厚別東五条1-1-10
	* キャッツアイ新川店	札幌市北区新川二条7丁目1-7
	* キャッツアイ篠路店	札幌市北区篠路一条4丁目6-30
	* キャッツアイ清田店	札幌市清田区清田一条1丁目20-1
	* キャッツアイ東苗穂店	札幌市東区東苗穂六条2丁目1-25
	スガイ　パワープラントブルブル	札幌市中央区南三条西1丁目　スガイビル
	ナムコ　ワンダーパーク　プラボ札幌店	札幌市中央区北5条西2-1-1　札幌エスタ9階
	* キャッツアイ苫小牧店	苫小牧市木場町1丁目3-1
	* キャッツアイ恵庭店	恵庭市住吉町2丁目9-1
	* ＳＯＹＵ遊戯街ロマン通り旭川西店	旭川市緑町23丁目2161番地3　イオン旭川西ＳＣ内３Ｆ
	* 光速憧路	稚内市港5-8-15
	* セガワールド金堀	函館市金堀町1-14

東北

都道府県	店舗名	所在地
青森県	ギガパレス青森東店	青森市八重田鶴見8-3
	ギガパレス八戸店	八戸市八日町43
	アラモード店	弘前市大字高崎2-15-1　さくら野弘前店ラフォルテ2階
秋田県	ソピア御所野店	秋田市御所野地蔵田1-1　イオン秋田SC2階
	ギガパレス秋田店	秋田市新屋豊町3-73
	ナムコ　プラボ秋田店	秋田市土崎港北七丁目77-34
	* ハイテクセガ秋田	秋田県秋田市東通7-4-5
	ポロス　大曲店	大曲市戸巻町東485
岩手県	Ｇ３　ポロス　金ヶ崎店	胆沢郡金ヶ崎町三ケ尻北裏川85-2
宮城県	ナムコ　ブリッズ仙台店	仙台市青葉区中央1-2-3
	* ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38AKビルB1F
	シルクハット仙台店	仙台市青葉区一番町4-2-10
	* ゲームコーナー東部	仙台市若林区6丁の目中町26-60
	* ビーカム　多賀城店	多賀城市町前2-5-28
山形県	スーパーノバ天童	天童市南町5-26
	ソピア三川店	東田川郡三川町猪子字宇和田庫
	ゲームプラザ遊　広野店	酒田市広野字上通176
	ナムコ　プラボ酒田店	酒田市こあら2-1-1
	* カレッジスクエア	山形市小白川町1-1-7
	* プレイラウンジアルファプラスワン　山形白山店	山形市白山1-12-10
	ボストンクラブ山形店	山形市高堂2-4-20
福島県	ドリームファクトリー南福島店	福島市黒岩字中沖43-2
	スーパーノバ福島	福島市黒岩字中島7-2
	ドリームファクトリーＮ２	郡山市八山田5-288　サウススクウェアビル2F
	Ｇ３　ポロス　富田店	郡山市備前舘1-16
	ナムコ　ナムコランドイオンタウン郡山店	郡山市松木町2－88イオンタウン郡山内
	* ソユーフィルムタウン須賀川店（仮称）	須賀川市仲の町
	ナムコ　プラボいわき店	いわき市平塩字古川21

関東

都道府県	店舗名	所在地
栃木県	INTERPARK＋１　宇都宮店	宇都宮市東谷町立野885
	ナムコ　プラボ宇都宮店	宇都宮市簗瀬町1606番地1Ｐ＆Ｄビル
	安佐エース	佐野市堀米町614-8
	ザ・サードプラネット佐野店	佐野市高萩町52フェドラＰ＆Ｄ１階
	AXEL	小山市大字雨ヶ谷新田68-5
	セガワールド小山	小山市大字小山 377-4
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6
	ユーズランド太田店	太田市石原町81番地　イオン太田SC2F
	アミューズメントももたろう太田店	太田市南矢島町643-1
	アピナ太田店	太田市内ケ島907-1
	ナムコ　プラボ太田店	太田市植木野町253番地1カンケンプラザWOW
	群馬レジャーランド伊勢崎店	伊勢崎市連取町3066-1
	群馬レジャーランド高崎駅東口店	高崎市江木町333-1　ＡＣＴビル2階
	モンテカルロ高崎店	高崎市梢町32
	関東スポーツセンター	館林市近藤840
	ゲームシティ　ボストン	前橋市大友町3-7-3
	* シーサイドパーク邑店	邑楽郡千代田町上中森1007
	* アミューズメントももたろう笠掛店	新田郡笠懸町阿左美1275
茨城県	ゲームパニックつくば	土浦市中村東1-1-1
	ピンクパンサー　下妻店	下妻市小島884-10
	GAME　PADDOCK＋１　総和店	猿島郡総和町小堤1916-1
	ぴん・ぽん・デュオ　結城店	結城市結城10520-1
	プレビジョイカム那珂	那珂市菅谷字寄居1601-3
	アーバンスクエア　アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10２・3階
	アーバンスクエア　上水戸店	水戸市末広町3-8-28 2階
	ナムコ　ナムコランド水戸店	水戸市千波町2017-1
	ピンクパンサー　フレスポ赤塚店	水戸市河和田1-1
千葉県	Felicidad（ラッキー中央店）	千葉市中央区富士見2-8-1
	* ゲームシティ千葉祐光店	千葉市中央区祐光2-5-5
	ムー大陸稲毛店	千葉市稲毛区小仲台2-5-7　海宝ビル
	ナムコ　プラボ花見川店	千葉市花見川区畑町2871番2の2
	ナムコ　ナムコランド幕張店	千葉市花見川区幕張町2丁目7701番地
	ウエアハウス南流山店	流山市南流山4-16-6
	ゆにろーず千葉ニュータウン店	印西市船尾400-3
	ゲームソニックビーム松戸	松戸市松戸1172-1
	* 東京ガリバー松戸店	松戸市松戸1230-1　ピアザビルＢ１Ｆ
	ウエアハウス市川店	市川市鬼高3-32-12
	（株）大慶園	市川市大町359
	ゲームフジ船橋	船橋市本町4-40-1
	ゲームチャリオット船橋店	船橋市藤原5-6-7
	アミューズメントエース　津田沼	船橋市前原西2-15-1
	ＡＭ　ＰＩＡ　津田沼店	習志野市津田沼1-2-1　十三ビルB1階
	ゲームチャリオット辰巳店	市原市市原500-1
	ゲームチャリオット五井店	市原市五井中央西2-1-2
	千葉レジャーランド野田店	野田市吉春776-1
	セガワールド成田	成田市東町 157-5
	* ＧＡＭＥ　ＰＡＲＫ　ＺＯＯＭ	成田市土屋80番地　ヒューマックスパビリオン成田１Ｆ
	ハイテクセガ柏	柏市柏 1-1-11 丸井デパート内８１Ｆ
	* ＧＡＭＥ　ＰＡＲＫ　ＺＡＰＳ	柏市根戸386-13
	ジョイランド柏店	柏市柏1-4-21
	* 宝島新浦安店	浦安市入船1-4-1　新浦安ダイエーショッパーズ４Ｆ
埼玉県	アミューズメントBIGAPPLE	さいたま市大宮区宮町1-9湯沢ビル1・2・3F
	ムー大陸宮原店	さいたま市北区奈良町51-4
	ナムコ　ワンダーシティ　プラボ与野店	さいたま市中央区本町西3-8-10
	ウエアハウス埼大通店	さいたま市桜区栄和4-4-1
埼玉県	ＡＭ　ＰＩＡ　川口店	川口市栄町3-1-16　川口共同ビル3 4階
	ウエアハウス岩槻店	岩槻市加倉3-3-63
	* インターワールド岩槻店	岩槻市南平野46-1
	ウエアハウス草加店	八潮市南後谷507
	ウエアハウス越谷店	越谷市南荻島841-1
	* Ｚｉｐｐｙ　南越谷店	越谷市南越谷1-11-4　東部新越谷駅ビルヴァリエ北館２Ｆ
	* ＢＯＯ－ＢＯＳＳＢＯＳＳ坂戸店	坂戸市片柳1732-1
	キャロム坂戸店	坂戸市関間2-151-1
	キャロム狭山店	狭山市北入曽御狩場695-1
	* キャッツアイ狭山店	狭山市入間川3141
	アミューズメントフィールドBAYON	入間郡大井町うれし野2-16-1　LCモールうれし野2階
	アッシュール入間店	入間市小谷田859-1
	シルクハット　所沢店	所沢市日吉町3-7　スカイヴュービル
	ＣＬＵＢＳＥＧＡ所沢	所沢市日吉町 8-1
	マジシャン	熊谷市新島181-1
	ナムコ　熊谷ナムコランド	熊谷市銀座2-87-1
	ウエアハウス上尾店	上尾市上尾村1044
	上尾ミナミボウル	上尾市緑丘1-4-5
	ナムコ　プラボ上尾店	上尾市柏座1－13－202Ｆ
	埼玉レジャーランド春日部店	春日部市大字増富字谷停163-1
東京都	Ｈｅｙ	千代田区外神田1-10-5　広瀬本社ビル２Ｆ
	セイアット秋葉原	千代田区外神田4-2-2
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10
	ゲームパーク　スマイル館	千代田区神田神保町1-44
	東京レジャーランド秋葉原店	千代田区外神田1丁目9番5号
	ＣＬＵＢＳＥＧＡ秋葉原	千代田区外神田1-10-9
	秋葉原ＧＩＧＯ	千代田区外神田1-15-1
	* ファンファン秋葉原店	千代田区神田平河町4
	西郷会館	台東区上野4-10-17
	上野バセラ	台東区上野2-14-30
	ウエアハウス保木間店	足立区保木間1-1-19
	ウエアハウス入谷店	足立区入谷7-8-11
	ゲームパニック東京	大田区平和島1-1-1　ビッグファン平和島3F
	ゲームアロハ蒲田店	大田区西蒲田7-1-11
	アドアーズ蒲田店	大田区西蒲田7-46-7　栄福ビル1～3F
	シルクハット　蒲田M2店	大田区西蒲田7-6-3　プリンス会館
	amusement VIKING 蒲田店	大田区西蒲田7-65-1
	東京レジャーランドパレットタウン店	江東区青梅1丁目先　パレットタウン青梅ビル3階
	六本木ボルテックス	港区六本木7-14-4　アイビス共同ビル1F・2F
	ラウンドワン南砂店	江東区南砂6-7-15 トピレックプラザ
	アドアーズ渋谷店	渋谷区宇田川町13-11　第8フジビル
	ナムコ　ＩＮＴＩ	渋谷区宇田川町31番2号渋谷ビーム
	ハイテクランドセガシブヤ	渋谷区渋谷1-14-14
	ゲームプラザセントラル渋谷店	渋谷区道玄坂2-29-11
	新宿オスローバッティングセンター	新宿区歌舞伎町2-34-5　新宿第二オスロービル2F
	エスタディオ　バセオ	新宿区新宿3-34-7　セントラルホテルビル1F　バセオ内
	タイトーイン　ゲームワールド	新宿区新宿3-35-8
	GAME　SPOT21	新宿区西新宿1-15-4
	新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12
	CLUBSEGA新宿西口	新宿区西新宿1-12-5
	* 新宿プレイランドカーニバル	新宿区歌舞伎町1-20-1　ヒューマックスパビリオン新宿歌舞伎町
	東京レジャーランド晴海店	中央区晴海5-3-53　東京国際貿易センタービル2F
	* ムーンズティアー店	品川区西五反田2-7-11　光洋ビル
	ゲームワン	墨田区錦糸2-13-5　MPCビル1F
	タイガー　プラザ	中野区中野5-60-7
	ナムコ　プラボ中野	中野区中野5-52-15中野ブロードウェイ別館
	ナムコ　プラボ荻窪店	杉並区上荻1-13-10ハクサンビル
	ゲームファンタジア荻窪店	杉並区上荻1-16-16　喜屋ビル
	アドアーズサンシャイン店	豊島区東池袋1-14-4
	ＡＭ　サントロペ池袋店	豊島区東池袋1-29　サントロペビル2階
	ゲームファンタジア池袋東店	豊島区東池袋1-41-4　池袋とうきゅうビル
	ナムコ　プレイシティキャロット巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1宮田ビル
	池袋ＧＩＧＯ	豊島区東池袋1-21-1
	ゲームサファリ大山	板橋区大山東町60-27　2F
	ゲームシティ板橋店	板橋区小茂根1-32-9
	* ＣＬＵＢＳＥＧＡ成増	板橋区成増2-17-24
	プレイアリーナー	練馬区東大泉1-33-12
	東京レジャーランド小岩店	江戸川区南小岩8-15-3
	* ゲームフジ亀有	東京都葛飾区亀有3-21-2
	ゲームオスロー立川第2店	立川市錦町1-4-27　立川オスロービル2F
	アドアーズ立川店	立川市柴崎町3-4-3　グルメートタカオ1F
	立川ゲームオスロー第5店	立川市柴崎町2-2-27　OECビル2F
	アドアーズ八王子店	八王子市東町11-3
	ＡＭ　ＰＩＡ　八王子店	八王子市旭町2-5
	* ゲームシティ国分寺南店	国分寺市南町2-17-1
	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7
	ラウンドワン町田店	町田市森野1-13-14
神奈川県	シルクハット　京急川崎店	川崎市川崎区駅前本町16-1
	ＳＡＭ’Ｓ　ＴＯＷＮ　川崎店	川崎市川崎区駅前本町4-12　ムラタヤビル　アネックス
	ＡＭ　ＰＩＡ　川崎ダイス店	川崎市川崎区駅前本町8番地　ダイスビル地下2階
	アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755　ミノワホームズ1F
	アメリカングラフティー	横浜市西区南幸1-5-29
	ナムコ　プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7
	ラウンドワン横浜駅西口店	横浜市西区南幸2-8-16
	ナムコ　ワンダーシティ　プラボ鶴見店	横浜市鶴見区元宮2-1-10
	ナムコ　プラボ都筑店	横浜市都筑区川和町846-1
	アミューズメントパーク　ネバーランド	横浜市都筑区中川中央1-36-16
	ゲームパニック新横浜	横浜市港北区大豆戸町塚田589-1
	アミューズメントレイブファクトリー　マーズ	横浜市中区長者町6-105
	ＡＭ　サントロペ伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-96　日活会館
	ジアス上大岡店	横浜市港南区上大岡西2-1-28
	アミューズメントパーク　ネバーランド2	座間市ひばりが丘4-11-48
	イミグランデ相模原店	相模原市東淵野辺4-15-1
	* ゲームシティビーズウォーク店	相模原市大野台6-3-5
	* ゲームオーロ	相模原市相模原2-3-13　マリオンビル１Ｆ・８１Ｆ

まずはライトチューンにトライして、ステップアップだ!!

BATTLE GEAR 4™

車にチューニングを施すためには、『バトルギア4』上のお金ともいえる存在の、BG（バトルゴールド）を集めなければならない。今回は、どうすればBGを効率良く稼げるのかを紹介していく。また、序盤のオススメチューニング方法も合わせて掲載してあるぞ。

NESYS TAITO NET ENTRY SYSTEM
TXSURROUND
TAITO Type X

バトルギア4
■メーカー：タイトー
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア＋サイドブレーキ
■発売日：2005年6月下旬（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X＋（プラス）

Text:ずるずる📷

チューニングにはBGの獲得が不可欠!!

『バトルギア4』専用ネットキーを使用してプレイすると、バトルゴールド（以下BG）を獲得することができる。

当然、選択するレースのレベルや結果に応じて獲得できる金額も変わってくる。条件によって変動する法則を細かくチェックして、効率よく稼ぐ方法を考えてプレイしよう。

基本BGの獲得について

BGには「基本BG」なるものが存在する。これは制限時間内に「完走」できたのか、「未完走」に終わったのか、任意で「強制終了」をしたのかの三つに分けられる。「未完走」でも結構もらえるのがありがたい。

基本BG

「完走」すると80,000BGもらえる。「未完走」でも60,000BGもらえるのはかなりうれしい！

	基本BG
完走	80,000
未完走	60,000
強制終了	1,000

ボーナスBGが存在!!

基本BGとはまた別に、「ボーナスBG」が存在する。

タイムアタックでは、「壁に接触なし」の条件をクリアすると2万BGが追加され、「タイム更新」をしたときには、1万BGも獲得できるのだ。

レースモードでは完走1位と2位のときのみボーナスBGを得られる。レベルによって金額が異なるので、下記の表を参考にしてほしい。

タイムアタックのボーナスBG

壁にぶつかるミスをしなかったときと、記録を更新したときにボーナスBGがもらえる。もちろん「完走」が絶対条件だ！

	壁に接触なし	タイム更新
完走	20,000	10,000
未完走	—	—
強制終了	—	—

レースモード・ワンメイクレースモードでのボーナスBG

	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
完走1位	5,000	10,000	15,000	20,000
完走2位	1,000	2,000	3,000	4,000

レベル5	レベル6	レベル7	レベル8	レベル9
25,000	30,000	35,000	40,000	45,000
5,000	6,000	7,000	8,000	9,000

獲得BGの計算例

例1.タイムアタックの最高額

完走80,000＋壁に接触なし20,000＋記録更新10,000

＝110,000BG

例2.レベル2のレースモードで1位になった場合

完走80,000＋レベル2での1位10,000

＝90,000BG

しっかり稼いでチューンしよう!!

完走しているのに貰える金額が異なるのは、「ボーナスBG」の変動によるもの。左記に獲得できるBGの計算例を二つほど挙げてみた。

つまり、**基本BG＋ボーナスBG**で総額が決まるのだ。効率良くためて、チューニングをスムーズに進めていこう。

終了時にいくらBGがもらえたのかが表示される。さて稼ぎは……。

パーツ価格早見表付き!!
チューンアップはじめの一歩!!
まずは、ライトチューンから始めよう!!

ノーマルは限界が低い!!

『バトルギア4』でのノーマルは、基本的に扱いやすい挙動に設定されており、ドライビングの基礎を学ぶには最高の教材となっている。

だがその半面、それなりのスキルが身に着いてくると、限界の低さに不満が出てくるのも事実。実力に合わせて車もチューンする必要がある。

チューニングの方向性は!?

チューニングするといっても、どこから手を付ければいいのか分からない読者も多いだろう。そんなときは、「何が不満」かを考えるといい。

ノーマルで走っていて苦痛に感じることというと、「止まらない」、「曲がらない」だろう。

この不快感は、車のパワーなどではなく、操舵や動力を伝える「足回り」が弱いためだ。まずはここから着手しよう。

既存のセッティングから学ぼう!!

通常モードでは、「ストリート」、「スポーツ」、そして「レーシング」という3通りのセッティングを選択できるが、これらの乗り味を参考にしてもいい。

●ストリート
ノーマルでの不具合を解消してある状態。フィーリングとしては、操作に対するレスポンスがいい。

●スポーツ
「ストリート」のパワーを上げて、その分足回りをイジった状態。若干ナーバスな一面もある。

●レーシング
オーバーテイクスイッチも使用可能になり、ハードにチューンした状態。意外と扱いやすい特性だ。

ライトチューンは足回りから

前述した通り、最初のうちは、まず足回りに手を施し、車の限界を上げてから上のレベルのレースにステップアップしていくようにしよう。

その中でも特に、「ブレーキ」と「タイヤ」の交換は必須事項といえるだろう。より短い距離で速度を落とせるため、他車に対して進入でアドバンテージを取ることができる。

チューニングすることで走りやすくなる!!

色気を出して排気&ボディへ

エンジンチューンを施し、パワーで楽に進めていきたいが、決して安くはない。ここは手の届く範囲で、排気系のパーツ交換とボディ剛性を上げ、キビキビ走る車に仕上げよう。

サスペンションを交換すると、車高が下がるのを車種セレクト時に確認できるぞ。

パーツ価格表

パーツ種別(●＝段階購入のパーツ)		名称	ショップのコメント	価格(単位:BG)
サスペンション(全車種共通)	ダンパー＆スプリング	標準のダンパー＆スプリング	標準装備のサスペンション	0
		ローダウンサスと強化ショック	スタイリッシュにスポーティにローダウン	50,000
		ストリート車高調キット(セッティング±5段階)	ストリート仕様。車高と減衰力を±5段階で調整可能	150,000
		レーシング車高調キット(セッティング±10段階)	レーシング仕様。車高と減衰力を±10段階で調整可能	300,000
	スタビライザー・フロント	標準のスタビライザー	標準装備のフロントスタビライザー	0
		ハード	ハードタイプ	60,000
		スーパーハード	スーパーハードタイプ	60,000
		ウルトラハード	ウルトラハードタイプ	60,000
	スタビライザー・リア	標準のスタビライザー	標準装備のリアスタビライザー	0
		ハード	ハードタイプ	60,000
		スーパーハード	スーパーハードタイプ	60,000
		ウルトラハード	ウルトラハードタイプ	60,000
ブレーキ●(全車種共通)		標準のブレーキ	標準装備のブレーキ	0
		ブレーキ制動力アップ　レベル1	ストリート用。ワンランク上のブレーキでコーナリングに差を付けよう!	50,000
		ブレーキ制動力アップ　レベル2	スポーツ走行用。より強力な制動力とフェード性を得られるレベル2!	150,000
		ブレーキ制動力アップ　レベル3	サーキット用。ブレーキの決定版。レベル3	250,000
タイヤ(全車種共通)	タイヤタイプ	標準のタイヤ	標準装備のタイヤ	0
		スポーツ・ラジアルタイヤ	お手ごろ価格のスポーツ・ラジアル	90,000
		ハイグレード・ラジアルタイヤ	より強力なグリップ力を得られる、ハイグレードラジアル	130,000
		サーキットタイヤ・ハード	グリップ力に差が付く、ドライ舗装路専用タイヤ。ハードコンパウンド	250,000
		サーキットタイヤ・ミディアム	グリップ力に差が付く、ドライ舗装路専用タイヤ。ミディアムコンパウンド	250,000
		サーキットタイヤ・ソフト	グリップ力に差が付く、ドライ舗装路専用タイヤ。ソフトコンパウンド	250,000
	インチアップ＋ワイド化(ドレスアップのホイールが標準の場合無視)	インチアップなし	標準のホイール径、幅	0
		インチアップあり	運転の応答性が向上。見た目もスタイリッシュに!	40,000
ボディ●(全車種共通)		標準のボディ	ノーマル状態のボディ	0
		軽量化＆剛性アップ　レベル1	タワーバー、ロワアームバー等でボディ剛性強化!	80,000
		軽量化＆剛性アップ　レベル2	ボディ剛性強化に加え、不要パーツの取り外しで軽量化	120,000
		軽量化＆剛性アップ　レベル3	ロールケージの追加、軽量化パーツへの換装などで、軽量化と剛性強化をとことん追求	200,000
マフラー	マフラー（全車共通）	標準のマフラー	標準装備のマフラー	0
		ストリート	低回転仕様	60,000
		スポーツ1	低・中回転仕様。低速重視	100,000
		スポーツ2	低・中回転仕様。高速重視	100,000
		レーシング1	中・高回転仕様。低速重視	120,000
		レーシング2	中・高回転仕様。高速重視	120,000

BG4 最初は少ないBGをやりくりしてチューニングを施していかなくてはならない。そのため、序盤に施すべきチューニング要素である「サスペンション」、「ブレーキ」、「タイヤ」、「ボディ」、「マフラー」の価格表を掲載してみた。この表と獲得BGとを照らし合わせて、どのパーツを購入すべきかを検討してみよう。

読んだ人**全員**が確実に上達する!!

『バトルギア4』再入門講座 Round3

今回の講座内容
4時間目………最初が肝心な「ブレーキング」
5時間目………加速を考えた「ライン取り」
6時間目……… 「荷重移動」を意識したコーナーワーク
課外授業………頭で理解する「摩擦円」

失敗例

踏み込みが弱く速度が落とし切れない!!

クラッシュ

あわてて強く踏んでも曲がれない!

アクセル全開

ブレーキング

CP（クリッピングポイント）

初期制動が弱い

減速が間に合わなくてコースアウトしてしまうことがあるが、原因は、タイミングが遅いということだけでなく、ブレーキの踏み込みの量が少なくても起こる。奥まで踏み込んで最大の制動力を得るようにしたい。

初期制動を一気に立ち上げるように!!

巷のゲーセンでのプレイを見ていると、ブレーキペダルを踏み切れていないケースが多く見られる。単純に奥まで踏めばいいのだが、実際の運転でそんな踏み方をするのは緊急事態のときぐらいなためか、無意識に思い切り踏み込むことをためらっているのだろう。リプレイで見ることができるため、一度確認してみよう。

中途半端なブレーキングをしていると……。
結局、減速が間に合わず、ふくらんでしまう。

初心者と上級者の差をデータで見る

急ブレーキはよくないという意識が働くためか、初心者はゆっくりと踏力を立ち上げるのに対して、上級者は初期段階で思い切り踏み込む。初期段階でブレーキを最大限に効かせるのは、直線部分でほぼ減速を終えるのが目的だ。その後は、前輪に移った荷重を活かすようにじわっと緩めていく。

成功例

最初の踏力でタイヤの性能を引き出す!!

初期段階で「ガツン」と踏み込むことで、少しでも早く、強い制動力を得るようにする。コーナーの進入に最適な速度まで落とすことができたら、そこからゆっくりとペダルへの力を緩めていくことで、前輪のグリップを最大限に使うことができる。

ブレーキを「ガツン」と踏み込むのは、簡単そうだができていない人が多い。それはどこから減速を行なえばよいかというのに自信が無いのが原因。また免許を持っているということが逆にくせ者で、急発進、急ブレーキはよくないものだという意識を持っているため、思い切ってブレーキを踏めないのである。

基本はアウトインアウトだが、その理由を知ることが重要!!

レースゲームにおいて「ライン」と言えばまずイメージするのが、「アウトインアウト」。コーナーを抜けるための基本だが、なぜそのラインを通る必要があるのかを考えてみよう。

外側から進入して、内側をなぞり、また外側へ抜ける理由は、コース幅を最大限に使うことで、通過速度を高めるためだ。当然のことだが、車が最も速く走ることができるのは、「直線」なので、このラインを使うことでなるべくハンドルを切らないで済むようにするというわけ。

また、タイヤの特性として、急な操作を受け付けづらいということも関係している。このラインでは、おのずと少しずつ操作することになるため、性能を引き出しやすいのである。

失敗例

進入でのミスは最後まで響く

少しずつ車を操ることができるようになってくると、陥りやすいのがこの失敗。**インを突くことを意識するあまり、早めに寄り過ぎてしまう**のである。下の図を見てもらえば分かるが、あまりにも早くインに寄り過ぎてしまうと、CPに着けないばかりか、**後半まで向きを変えることができない**ため、立ち上がりでスピードを乗せることができないのである。リアル志向のゲームで起こりやすい失敗なので、意識して走ろう。

意気込んでコーナーへ。速く走りたい意識が働き、インに早く寄ってしまう。

オーバースピードに気付き、インにくらい付くために強引に切り込むが……。

曲がるためのグリップ力は残されていないため、インに寄れずアウト側へ。

成功例

向きを変えてから加速できるように

4時間目で学んだブレーキングにより、フロント荷重の状態を保ちつつ進入していくのだが、クラッシュを恐れるあまり、インに早く寄り過ぎないように注意すること。

上記の図を見てもらえば分かりやすいが、CPから先では、ステアリングは切り込まず、**ハンドルは戻す操作のみ**にするのが理想。そのためには、曲がれる速度まで減速するのは当然として、**進入できちんと向きを変えておくこと**が絶対条件となる。

コース幅一杯を使って、CPで最大舵角になるようにステアリングを切り込むのがポイント。コーナーは「進入」で90%決まると思っていい。

リプレイ画面で、自車がどんな操作をしているかを見てみると、プレイ時には気付かなかったこともわかる。

ブレーキングで速度が落ちてきたら、ゆっくりハンドルを切り込む。減速に合わせて切り込む量を増やしていこう。

ブレーキングの前荷重を生かしつつ、ステアリングを切り込むことで、高い速度で進入することが可能になる。

コーナーの具合にもよるが、出口が見える少し前にCPをなめるようにするとアクセルを踏み込むことができる。

後は、少しずつハンドルを戻していきながら、アクセルを踏み込んでいく。タイヤの空転には注意すること。

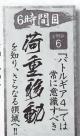
タイムを縮めるために最も重要な要素として、1周の平均スピードの向上が挙げられる。ページ中でも説明しているが、車が最も効率良くパワーを路面に伝えているのは「直線」だ。そのためには、立ち上がりでアクセルが踏めることを念頭においたライン取りが重要になってくる。最初のうちは、進入速度に目がいきがちだが、少しでも早く加速することをまず意識してみよう。

考え方は消しゴムと同じ

車が加速すれば、リアが下がり、減速すればノーズが下がる。この荷重の移動を積極的に利用して、コーナリングをすることを覚えよう。

身近なもので説明すると、「消しゴム」が分かりやすい。軽く押さえながら動かせば少ない力で済むし、逆に強く押し付ければ、抵抗が増して動きにくくなる。基本的な考え方は同じだ。

加速時はリアに荷重が移動する。そのため、後輪のグリップ力が増すことになる。

変化する荷重を味方に付けてタイヤの能力を100%活用!!

ブレーキングによって生じたフロント荷重を逃がさないようにステアリングを切ることで、荷重がかかっていないときよりも高いグリップ力を発揮させることができる。

さらに、フロントに荷重が移っているということは、リアの荷重が抜けている状態のため、車の向きを変えやすいのである。

フロントタイヤを地面に押し付けることで、接地面積を稼ぐことができる。

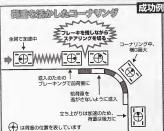
課外授業

荷重移動を「摩擦円」でイメージしよう!!

「摩擦円」といわれても、どんなものか分からないと思うが、これは、タイヤのグリップ力を円上で表現したものだ。

グリップ力=摩擦力には限界が存在し、常に縦方向と横方向それぞれを足して100%の関係にある。つまり、縦方向(加速・減速)にすべてのグリップを使っているときは、ステアリングを切っても曲がることができないというわけ。

円の大きさは、タイヤのサイズや、荷重によっても変わってくる。最初は、この円を意識することが上達への近道だ。

ブレーキを残した進入の荷重変化

ブレーキを残しながら進入すると、図のような状況となる。コーナリング中のため、フロントタイヤ左右の半径も違っており、ほとんどの荷重は左フロントのみに集中しているのが、図から読み取れる。

加速中の荷重変化

加速中はリアに荷重が移るため、摩擦円の半径が後輪のみ大きくなっている。

減速中の荷重変化

減速時は逆に、前輪の摩擦円が大きくなり、フロントタイヤのグリップ力が増す。

限られているグリップを縦と横に使い分ける

若干アクセルを緩めた加速をしているときは、横方向のグリップに余裕があるため、ステアリングを切っても曲がることができる。しかし、最大加速時にステアリングを切ると、グリップ力は摩擦円の外にはみ出し、曲がれないことが分かるだろう。

BG4 事典 摩擦円を意識して走ることで、タイヤの使い方が分かるようになる。どこまで負荷をかけたら滑るのか、この状況で曲がったらどんな挙動が出るのかなど、コントロールの限界をこの円から把握できるのだ。画面で確認することはできないが、イメージしていくことで理想のコーナリングがどのようなものか分かるし、セッティングの方向性も見えてくるはず。

それでもうまく走れない……、そんなときはこの

3カ条を思い出すべし!!

第1条 緩める勇気を持つ

何度走ってもタイムが伸びないときに多いケースとして、速く走りたいという気持ちが先行するあまり、高いスピードで進入している自分に気が付かないということがある。

進入速度を上げることは決して間違いではないが、まずはストレートエンドの速度を見直すことから始めた方がいい場合がほとんど。

慣れたコースでも、あえて止まってしまうくらいの速度で進入してみると、今まで見えなかったものが見えてきたりするものである。

あえてゆっくり走ってみることで、自分の走りを見つめ直してみよう。俯瞰的な視点で、ラインを見るのも重要。

第2条 操作をゆっくりと

レースゲームがうまい人を見てみるとよく分かるのだが、熟練しているプレイヤーほど、画面とは裏腹に、操作はゆっくりなのである。

『バトルギア』シリーズは、ステアリングのロックトゥロックが2回転以上あるため、無意識に素早く切ってしまいがち。これでは、タイヤのグリップ力を生かすことはできない。

ほとんどのコーナーでは、ハンドルを持ち替えること無く曲がることができるため、ゆっくり確実に操作することをいつも心掛けよう。

正確なインフォメーションを感じるために、しっかりと握るのではなく、そっと添えるようにして操作するといい。

第3条 「目線」を再確認

ある程度走れるようになってくると、目の前の問題にチューニングで対処することが多くなり、自分のドライビングテクニックの見直しが置き去りになってしまいがち。

最初のうちはこの方法でもいいが、様々なセッティングを試してみても、一向にタイムが向上しないということであれば、一度「目線」という最も基本的なことを疑ってみるといいだろう。立ち上がりでイン側を見る癖が付いているだけでも、スピードが乗らないからだ。

左の写真の印のように、コーナーの先を「見る」ことを再認識しよう。基本中の基本なだけに、忘れがちな要素だ。

少しずつうまくなろう!!

リアル系レースゲームを食わず嫌いしているユーザーを対象に、2号連続という形で再入門講座を掲載したが、参考にはなっただろうか?

決して悪いというわけではないが、最近のアーケードのレースゲームは、リアル志向が淘汰されている傾向にある。そんな昨今、タイトーの開発陣の手によって、時流に逆らう形で世に生み出されたのが、『バトルギア4』なのである。

前にも語ったが、確かに『バトルギア4』は一筋縄ではいかない操作性であることは否定できない。しかし、徹底的にやり込むことで見えてくる世界は、それこそマリアナ海溝より奥が深いと言い切れる。

レースゲームは、やればやるほど「タイム」という絶対基準で、自分の成長を感じさせてくれる。コンマ1秒を少しずつ縮めていく達成感を与えてくれるジャンルなんだ。

少しずつ練習を積み重ねていれば、このようにシビアなMRでさえ、華麗なドリフトを決めることができる。

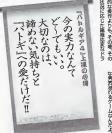
地道な練習こそ上達への近道

リアル志向の『バトルギア4』では、ここで2速、この辺りでブレーキなどという作業的な操作よりも、その場、その状況に応じた臨機応変なドライビングが常に要求される。コーナーの曲がり方一つとっても、荷重のかかり方やタイヤグリップ、チューニングの度合い、路面の傾斜などまでをも考慮に入れる必要があるため難しい。

だが、当たり前のことだが、**最初からうまいプレイヤーなんて存在しないのだ。**今まで紹介した「視線の意識」や「丁寧なステアリング操作」などの地味な練習を積み重ね、多少のスランプでも決して諦めない強い心さえあれば、**『バトギ』は必ず応えてくれる。**そんな男気溢れるゲームなんだよ。

最初からできるヤツなんていない!! 努力すれば、絶対うまくなれる!

BG4 チューニングに没頭するあまり、ドライビングがおろそかになってしまっては意味が無い。最初からパワー目当てのエンジンチューンに取り組むのもいいが、自分の腕前に合わせて少しずつイジっていくことで、セッティングによる挙動の違いも分かるようになるし、変な運転癖も付かなくなる。自分の能力の少し上の車に乗り続けるようにすると上達も早いぞ。

チーム構成で悩んでいる人へ送るポジション別お薦め選手

四つのリーグが登場するヨーロピアンクラブス。カードの裏面に選手の得意なポジションが記載されているとはいえ、どんな選手を何処で使ったらいいのか分からない人も多いのではないだろうか。今回はそんな人のために、ポジション別のお薦め選手を紹介していく。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
ヨーロピアンクラブス 2004-2005

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2005年7月（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

カップ戦およびネットワーク大会の詳細

新たに店舗大会が加わったことにより、大会スケジュールが変わったヨーロピアンクラブス。しかし変わったのはスケジュールだけではなく、大会の出場権も変わったのだ。そして、その店舗大会で優勝したチームがどんなスケジュールでネットワーク大会を進んでいくのか知らない人も多いのではないだろうか。今回はその当たりを詳しく紹介していく。

ナショナル スーパー カップ

コンチネンタル スーパー カップ

ジャパン トロフィー

チャンピオンズ トロフィー、コンチネンタル カップ、キングス クラブ カップを優勝すると、それぞれ出場可能になる上記の三つのカップ戦。「優勝しなければ参加できない」のはヨーロピアンクラブスでも変わりは無い。また、チャンピオンズ トロフィーとコンチネンタル カップは優勝すると出場権が無くなるのも変わっていない。

優勝するまで出場権が持続

02-03では、一度出場すると出場権が無くなっていた右の三大会だが、ヨーロピアンクラブスでは、優勝するまで出場権が持続するようになった。これにより、これらのタイトルを取りやすくなったといえるだろう。

店舗大会からネットワーク大会への流れについて

ヨーロピアンクラブスから新たに導入されたネットワーク大会。これは店舗やエリア、そして日本一を決める規模の大きな大会。意外に、手順やスケジュールなどが理解されていないようなので、確認の意味も含めてここで流れを紹介していこう。

ローカル チャンピオンシップ

お店のナンバー1を決める大会。形式はお店によって異なり、トーナメント（4試合）、ホーム&アウェイトーナメント（6試合）、グループリーグ&トーナメント（6試合）のどれかが採用されている。その日最初に大会を制したチームがチャンピオンになり、次からは大会の最後の試合でチャンピオン（ゴーストデータ）に挑むことになる。夜12時の時点でチャンピオンだったチームがエリア大会に出場。

エリア チャンピオンシップ

店舗大会優勝者が出場し、中部や東海、近畿など日本を八つに分けたエリアのナンバー1を決める大会。ここで闘うのは店舗大会優勝者のチームのゴーストデータで、ゲームスタート時に登録したフォーメーションと作戦を元に対戦が行なわれる。ちなみにダイジェストは毎日夕方から、レギュラーリーグ開催時にLIVEで放映される。放映されるのは、次のエリア大会まで。

ジャパン ウィナーズ チャンピオンシップ

全国優勝チームは、毎週日曜日に開かれるジャパン ウィナーズ チャンピオンシップによって決定される。

全国大会の詳細決定！ レギュレーションはU-5R

全国大会の詳細が決まった。今回はこれまでの「カップウィナーズカップ」とは全く別の大会になるようだ。その大会名は「COPA VENCEDORES WCCF The 1st」。そしてレギュレーションは、ヨーロピアンクラブスから新たに導入されたU-5R（レアカード5枚以下、それ以外は制限無し）となっている。また、スケジュールは9月から10月にかけて全国の店舗で予選が行なわれ、11月13日にセガの本社で決勝大会が開かれることになっている。予選店舗や参加費用など、この大会に関する詳細は、WCCFの公式サイトを参照してほしい。

11月13日セガ本社にて決勝大会開催!

これが今大会のポスター。新しいレギュレーションで行なわれる大会だけに、変わった選手起用が見られるかも知れない。

WCCF公式サイト
http://www.wccf.jp/

トレード隊開催 トレード隊開催決定！ 9月3日、東京ビックサイトで開催される第43回アミューズメントマシンショーにトレード隊がやってくる！ 開催場所はもちろんセガ·サミーブース。ヨーロピアンクラブスが稼働してから初のトレード隊だけに、かなりの盛り上がりが期待できるはずだ。開始時間といった詳細は、WCCF公式サイトを参照してほしい。

ポジション別 Standard Unusual 選手紹介

今月はポジション別に能力を検証し、チームで活躍できる選手を挙げてみた。あくまで一例ではあるが、チーム作りの参考にしてほしい。「とにかく勝てない！」という人は定番(Standard)、「ちょっと変わった選手を使いたい」という人は変わり種(Unusual)を参照！

SECOND TOP

主にセンターフォワードタイプの選手と組み合わせ、「前を向いてボールを持たせる」ことで活きてくる。テクニックに秀でた選手が多く、キックが正確な名手タイプが多いのが特徴だ。プレイスキックも安心して任せられる。その一方で、パワーには不安がある。

フランチェスコ・トッティ

(ASローマ)

トップ下でパスセンスを活かすのも有効だが、テクニシャンにしては珍しくパワーのパラメーターが高めなので、セカンドトップのような相手ゴール近くで仕事をさせたい。シュートの正確性のみならず、低くて速い弾道のコーナーキッカーとしても秀逸だ。

Standard

- デニス・ベルカンプ (アーセナル)
- カカ (A.C.ミラン)
- パブロ・アイマール (バレンシア)

Unusual

- ルイス・ガルシア (リバプール)
- ミゲル・アンヘル・ミスタ (バレンシア)

CENTER FORWARD

何よりも「得点を挙げる」ことが絶対的な役目となるポジション。クロスボールに合わせるシュートの正確性、屈強なディフェンス陣を単独で破る強靭なフィジカルや突破力がポイントになる。オフェンス・テクニック・パワー・スピードのすべてが求められるだろう。

ルート・ファン・ニステルローイ

(マンチェスター・ユナイテッド)

クロスに合わせたときのシュートの正確性とドリブルによる突破力を兼備する、世界最高クラスの決定力を誇るセンターFW。相手DFを背負った状態でパスを受けても、巧みな反転でDFラインをすり抜ける。オールラウンドに活躍できる選手だ。

Standard

- ティエリ・アンリ (アーセナル)
- アドリアーノ (インテル)
- アンドリー・シェフチェンコ (A.C.ミラン)

Unusual

- ディディエ・ドログバ (チェルシー)
- エイドゥル・グジョンセン (チェルシー)
- ヘンリク・ラーション (バルセロナ)

LEFT WING

本作では優秀な左サイドアタッカーが多く、WCCFの花形ポジションといえよう。「深くえぐってクロス」「中に切れ込んでシュート」という二つの役割が求められる。まずはスピード、次いでオフェンス、テクニック、パワーを重視したいポジションだ。

ロナウジーニョ

(FCバルセロナ)

FCバルセロナが誇る、現在最高峰のファンタジスタ。本来はウインガーではないが、恐るべきキープ力を活かし、かなりの高確率でセンタリングを上げる。FCバルセロナでの役割同様、左サイドでキープして中央へスルーパス、という形も選択肢の一つ。

Standard

- アリエン・ロッベン (チェルシー)
- ハリー・キューウェル (リバプール)
- ビセンテ・ロドリゲス (バレンシア)

Unusual

- ダミアン・ダフ (チェルシー)
- ニコラエ・ミテア (アヤックス)
- オバフェミ・マルティンス (インテル)

RIGHT WING

まずサイドをえぐるスピード、次いでオフェンスやテクニック、パワーが求められる。本作では右サイドアタッカーが中に切れ込む傾向が強く、機能させづらい。逆に、プレイヤーは右サイドをケアする意識が低いことが多いので、状況打開のオプションとして有効だろう。

クリスティアーノ・ロナウド

(マンチェスター・ユナイテッド)

左右どちらのサイドに配置しても機能するのが、この選手の強み。高いテクニック、スピードで、一度突破できれば正確なクロスを供給してくれる。パワーが低いためにチャージされるとボールを失いがちだが、セットプレイの活躍で補いたい。

Standard

- マウロ・カモラネーシ (ユベントス)
- マンシーニ (ASローマ)
- ルドビク・ジュリ (FCバルセロナ)

Unusual

- フレドリク・リュングベリ (アーセナル)
- マテヤ・ケズマン (チェルシー)
- アンディ・ファン・デル・メイデ (インテル)

WCCF サポーターズハウス

本作では中央突破が成功しづらくなり、さらにセンタリングを上げられるとゴールキーパーが飛び出しても間に合わないことが多いため、ウイングを置くシステムを採用してサイドアタックを仕掛けるのが主流となった感がある。サイド突破の成功率＝勝率と言っても過言ではないので、勝率が上がらず悩んでいる人は、サイドアタッカーとサイドバックの人選を再考してみてほしい。

OFFENSIVE HALF

チャンスを広げるドリブルにラストパス、そして得点能力と、攻撃的な役割の全般を担う。オフェンス、テクニック、パワー、スピード、そしてスタミナ。ほとんどすべての能力を高いレベルで持ち合わせているのが理想だ。選手の傾向としてはセカンドトップに近い。

カカ
(A.C.ミラン)

テクニックとスピードで好機を演出するブラジルの若きクラッキ(名手)。パワーとスタミナにはやや不安があるが、オフェンス、テクニック、スピードの数値が高く、攻撃的なポジションならどこでもこなせる能力がある。攻撃的MFとして使う場合はパス&ドリブルのセンスに期待したい。

Standard

フランチェスコ・トッティ
(ASローマ)

ロナウジーニョ
(FCバルセロナ)

パブロ・アイマール
(バレンシア)

Unusual

ルイ・コスタ
(A.C.ミラン)

ファン・カルロス・バレロン
(デポルティボ)

CENTER HALF (OFFENSIVE)

攻撃も守備もこなす必要があるため、あらゆるパラメーターが求められる「チームの心臓」。90分間動き回れるスタミナも重視したい。ここでは攻撃に特長を見せる選手を考察しているので、テクニックがやや高いレジスタ(司令塔)的なタイプを多めに選出した。

パトリック・ビエラ
(アーセナル)

レジスタ(司令塔)タイプやつぶし屋タイプなど、さまざまなタイプに分類されるセントラルMFにおいて、あらゆる役目をこなせる最高峰の選手だ。守備面ばかりが注目されがちだが、攻撃においても絶大な力を発揮する。とりわけ、中盤でボール奪取後に攻め上がって放つミドルは、強烈の一言。

Standard

フランク・ランパード
(チェルシー)

スティーブン・ジェラード
(リバプール)

アンドレア・ピルロ
(A.C.ミラン)

ダニエレ・デ・ロッシ
(ASローマ)

Unusual

ポール・スコールズ
(マンチェスター・ユナイテッド)

ラファエル・ファン・デル・ファールト
(アヤックス)

クラレンス・セードルフ
(A.C.ミラン)

オリビエ・ダクール
(ASローマ)

CENTER HALF (DEFENSIVE)

本作ではかつて無いほどに中盤のディフェンス能力が求められる。強力なアタッカー陣も、ボールが渡らなければ何もできない。「中盤を制する者がサッカーを制する」という原則が、ここでも生きているのだ。こちらは守備能力が高いセントラルMFを紹介しよう。

クロード・マケレレ
(チェルシー)

中盤の選手とは思えないほどの高い守備能力と、無尽蔵のスタミナを武器に、中盤で堅実にボール狩りを実行する。その脅威的な奪取力は、まさにつぶし屋そのもの。プレスボタンに非常に従順なので、その点を見極めて指示を出せればミッドフィールドは完全に彼の領域となる。

Standard

ロイ・キーン
(マンチェスター・ユナイテッド)

エドガー・ダビッツ
(インテル)

ジェンナーロ・ガットゥーゾ
(A.C.ミラン)

シモーネ・ペロッタ
(ASローマ)

Unusual

トーマス・ガラセク
(アヤックス)

フィリップ・コク
(PSVアイントホーフェン)

マヌエレ・ブラージ
(ユベントス)

ダビド・アルベルダ
(バレンシア)

WCCF サポーターズハウス 今回はセントラルMF(攻撃/守備)として紹介したポジションは、当然チーム構成によって役割が変わってくる。4－2－2－2(いわゆるダブルボランチ)であれば、攻撃的MFに攻撃的セントラルMFを、ボランチには守備的セントラルMFを当てはめて見ていただきたい。フラットな中盤を形成する場合は、サイドアタッカーを交えて、両タイプのセンターハーフをバランスよく配置したい。

LEFT SIDE BACK

専守防衛か、超攻撃型か――使用者によって好みが極端に分かれるポジションだ。左サイドの突破を主戦術に掲げるチームなら、「左サイドバック（左サイドハーフ）がボールを奪って、前方の左ウイングへパス」というカウンターアタックが有効。ボールを奪えるディフェンスとスピードに加え、素早く正確にパスをつなげるオフェンスやテクニックを重視したい。あくまで守りを重視するという考え方なら右サイドバックと同様になる。

RIGHT SIDE BACK

今作のキモとなるポジション。左ウイング（もしくは左サイドハーフ）を攻撃の主軸に据えるチームが多い関係上、その相手を止める役割が右サイドバックだ。単独では止めるのが難しい状況が多々あるので、中盤の右サイドやセンターハーフとの連携で守るのが理想だが、やはり高い個人能力が欲しいところ。求められるのは相手に追い付けるスピード、そして奪取するためのディフェンス。パワーやスタミナも必要となるだろう。

アシュリー・コール
（アーセナル）

4－4－2のフォーメーションをベースとするアーセナルにおける、左サイドアタックのキーマン。左ウイングとの連携で崩しても良し、自身が前線へ飛び出してクロスボールを上げても良しと、抜群のスピードを生かして、獅子奮迅の活躍を見せてくれる。

ベレッチ
（FCバルセロナ）

突出したパラメーターが無いのがサイドバックの選手だが、ベレッチはいずれも高い数値でまとまった好選手。当たり負けしないパワーと、快足ウインガーを追いかけるスピードを兼備している。守備だけでなく、攻撃面でも貢献してくれるはずだ。

Standard	Unusual	Standard	Unusual
ガブリエル・エインセ（マンチェスター・ユナイテッド）	ウィリアム・ガラ（チェルシー）	ローレン（アーセナル）	ホセミ（リバプール）
ジャンルカ・ザンブロッタ（ユベントス）	ズデネク・グリゲラ（アヤックス）	パウロ・フェレイラ（チェルシー）	ハテム・トラベルシ（アヤックス）
ジオバンニ・ファン・ブロンクホルスト（FCバルセロナ）	シルビーニョ（FCバルセロナ）	カフー（A.C.ミラン）	ヨナタン・ゼビナ（ユベントス）

GOAL KEEPER

本作で劇的にセービングの能力が上がったゴールキーパー。飛び出しが遅れて相手と1対1の状況になっても、向上したセーブ能力に期待して静観するのも一手だ。プレイスタイルによって求める能力が変わってくるのだが、まずはセーブ能力に直結するディフェンスが最重要。続いて、積極的にキーパーボタンで飛び出したいならスピード、遠くまでパンチングするのを求めるならパワーも欲しいところだ。

CENTER BACK

チームの守りの主軸となるポジション。オススメしたいのが、フィジカルの強い「ストッパータイプ」と、スピードがそこそこあってカバーリングに長けた「スイーパータイプ」を組み合わせた構成だ。ストッパーならボールを奪うディフェンス、屈強なアタッカーを止められるパワー。スイーパーにはディフェンスに加え、パワーよりもスピードを求めたい。できればテクニックがあった方がパスの精度が上がるため、無用な失点を防げる。

ジャンルイジ・ブッフォン
（ユベントス）

近年、世界最高峰のGKに君臨し続けるだけに、シュートへの反応、飛び出しのスピードなど、GKに必要なすべての能力において信頼できる選手。とりわけスピードが高めなので、積極的に前へ飛び出すプレースタイルの人には使いやすいはずだ。

ヤープ・スタム
（A.C.ミラン）

超人的な身体能力を最大限に発揮し、相手FWに易々とは仕事をさせないDF。パラメーターを見ても分かるとおり、パワーばかりが注目されがちな選手だが、ボールを奪いに行く際のダッシュはかなりのスピードだ。プレスボタンを押し分けて活躍させたい。

Standard	Unusual	Standard	Unusual
ペトル・ツェホ（チェルシー）	イェルジ・デュデク（リバプール）	リカルド・カルバーリョ（チェルシー）	アレックス（PSVアイントホーフェン）
ジダ（A.C.ミラン）	マールテン・ステケレンブルグ（アヤックス）	ファビオ・カンナバロ（ユベントス）	フィリップ・メシェ（ASローマ）
ビクトル・バルデス（FCバルセロナ）	ホセ・フランシスコ・モリーナ（デポルティボ）	ロベルト・アジャラ（バレンシア）	ジョルジュ・アンドラーデ（デポルティボ）

WCCF サポーターズハウス　サイドバックやボランチ（今回の記事ではセントラルMFとしている）にセンターバックの選手をコンバートするのがはやりだが、本誌では「そのポジションが本職の選手」に限定している。実際には右サイドバックの経験があるネスタやプジョル、スタム、テュラム使用チームが多いものの、「現実で活躍しているサイドバックの選手を使ってみてほしい」という願いを込めて選出している。

勝つための知識を蓄えろ！

ZOIDS ゾイドインフィニティEX

ゾイドインフィニティEX
■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：2レバー＋4ボタン
■発売日：2005年6月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246

Text：黒鉄タカスエ、AGE

EXになって増加した、乗り換えパターンや、勲章、そしてアイテムなど数多くの要素を今回は紹介するぞ。足りない知識を補強して、他のプレイヤーとの差を広げよう。

ボス攻略

EXでは、前作で通用したボスを簡単に倒すパターンが通用しなくなった。ボスの攻撃の種類を覚え、一つ一つの攻撃のスキに、きっちりダメージを与えていくのが勝利への近道だ。

VS セイスモサウルス

EXになり、新たに追加されたボス、セイスモサウルス。主な攻撃方法は、バルカンのような細かい光学兵器と、左右から自機を追尾する4本のレーザー。さらに、踏み付けによってセイスモサウルス周辺に発生する衝撃派や、ゼネバス砲と呼ばれる、荷電粒子砲タイプの計四つが存在する。

この中でも、特に厄介なのが追尾能力の高いレーザーだ。この攻撃は、通常の移動だけで回避するのが非常に困難。エネルギーを消耗し過ぎないように注意しながら細かいダッシュを繰り返し、このレーザーを回避していこう。避けたのを確認してハイパーブレーキから攻撃をしていけば、安定してダメージを与えることができるはず。また、ゼネバス砲のスキは大きいので、見逃さないように注意が必要だ。

硬直に多数の攻撃を当てられる。一気にダメージを与えよう。

ゼネバス砲を回避するときは真っすぐ前に進むことがポイント。

まずはレーザーが後ろを通過したのを確認した上で……。

振り向いて反撃！ これで、大きなダメージは受けにくい。

バルカンの威力は大したことないが、積み重なったダメージは馬鹿にならない。

VS ウルトラザウルス

ウルトラザウルスの攻撃で厄介なのが多数のミサイルを撃ってくる攻撃。ダウンを奪われやすく威力も高めだ。しかし、弾速が遅いため、弾道に対して直角方向へ動くようにすれば、ダッシュを使わなくても避けられる。これを回避した上で攻撃を当てていこう。

また、ウルトラザウルスは、光学兵器をほとんど持っていないため、攻撃の弾速が全体的に遅め。距離を取って、壁の近くで回避するようにすれば、ボスの攻撃を確認してからでも、容易に避けることができる。遠距離で戦闘を進めていくことを心がけよう。

このように、ミサイルが後方を通過したのを確認した上で攻撃できればベスト。

この位の距離なら、弾の間をすり抜けることすら可能になる。よく見て避けよう。

VS デスザウラー

基本的には、セイスモサウルス、ウルトラザウルスの攻撃回避と同じ。追尾性の高いミサイルを避けて反撃を入れ、荷電粒子砲は、ダッシュで近付き一気にダメージを与える。荷電粒子砲をくらわなければこの方法で倒すことができる。

ここで注意が必要なのが、今作で追加された赤いデスザウラー。これは、通常の黒いデスザウラーと比べて、攻撃力が高くなっている。油断して攻撃をくらうと、一気に倒される可能性もある。慎重な立ち回りをしていこう。

赤いデスザウラーの攻撃はくらうと危険。防御力の低い機体は特に注意！

攻撃パターンを覚えれば、対処は簡単だぞ。荷電粒子砲だけはくらわないように。

はみ出しZOIDS

デススティンガーはどうする?：相変わらずかなりの強さを誇るデススティンガー。基本的に楽に倒せるパターンは特に存在しないため、距離を取って攻撃を当てていくのが安全。しかし、今作では全体的に近接攻撃の性能が高いので、ダウンしないデススティンガーに近接攻撃を連続で当て続けていくのは、前作よりも有効な戦法だ。うまく使い分けるといいぞ。

ZOIDSインフィニティEX パーツリスト

今回は、武装・オプションパーツの紹介に加えて、気になる勲章の取得条件を初公開！　対戦で連勝を積み重ね、多くの勲章をゲットできるよう日々精進すべし！

アイコン	名称	装備可能機体(スロット)	種別・キャパシティ	解説
	アサルトユニット	SL (1)・ST (3)	ミサイル(実弾)・4	シールドライガーは山なりに放物線を描くミサイルを放ち、セイバータイガーは正面にミサイルを断続発射するユニット。ともに威力・衝撃値は高いが、誘導性能がやや低いので、中距離でのけん制に使うのがよい。
	AZハイパー 3連衝撃砲	BT (2)	実弾キャノン(実弾)・3	対ゾイド3連衝撃砲を強化した、ブラストルタイガー専用武装。威力・弾速ともにパワーアップしているが、消費キャパシティが1大きくなっている。キャパシティに余裕があるならば、ぜひこちらを装備しよう。
	AZ125mm 2連装ビーム	SL (4)・SC (1)・BF (2) GA (4)・BT (2)・RT (2)	ビーム(光学)・2	非常に弾速の速いビームを2発発射する光学兵器。腹部に装備できる数少ない光学兵器で、また消費キャパシティも少ないため汎用性が高い。特に多数の武装を装備できる機体にけん制用として装備するとよい。
	リュック	全機体(オプション)	オプションパーツ・4	ロック距離とロック幅が通常時より10%向上し、さらに最大エネルギー値が500追加される便利なオプションパーツ。便利なだけに、消費キャパシティが4と多いので、キャパシティオーバーしてしまわないように、武装の組み合わせには注意しよう。

メダル	名称	解説	称号アイテム	名称	解説
	シルバーメダル	勝利数が100勝に達すると取得。		ゾイドマスター	勝利数と敗北数の合計が1000になったときに取得。
	ゴールドメダル	勝利数が1000勝に達すると取得。		ワンダー・ボーイ	勝利数が「敗北数＋200」より大きいときに取得。
	練習生	勝利数と敗北数の合計が50になり、なおかつ22勝以下のときに取得。		エースストライカー	対戦で、1ラウンドも落とさずに10連続勝利すると取得。
	トラディショナー	勝利数と敗北数の合計が500になったときに取得。		ストライカー	対戦で10連勝すると取得。

コマンドウルフ：CW／シールドライガー：SL／ライガーゼロ：LZ／ゴジュラス：GJ／LZフェニックス：PH／セイバータイガー：ST／レッドホーン：RH／アイアンコング：IK／ジェノザウラー：GS／バーサークフューラー：BF／ゴジュラス・ジ・オーガ：GO／ブレードライガー：BL／LZシュナイダー：SC／LZイエーガー：JA／LZパンツァー：PA／ケーニッヒウルフ：KW／ジェノブレイカー：GB／アイアンコングPK：PK／ディバイソン：DB／ライトニングサイクス：LS／ゴジュラスギガ：GG／マトリクスドラゴン：MD／BFシュトゥルム：BS／ロードゲイル：LG／LZイクス：LX／エナジーライガー：EL／ムラサメライガー：ML／バスターフューラー：BU／ブラストルタイガー：BT／ダークスパイナー：DS／LZファルコン：FA／ガイリュウキ：GA／レイズタイガー：RT

新武装ピックアップ

AZ3連装グレネードランチャー

装備可能機体(スロット)
PA (4)・BT (2)・RT (2)

種別・キャパシティ
実弾キャノン(実弾)・3

発射間隔が少し広いキャノンを3連射する。威力、衝撃値ともに高いが、誘導性能はほとんど無い。中間距離で相手の硬直を狙うのに適している。

全弾ヒットさせることで効果を発揮する。中～近距離で相手のスキにたたき込めるとベストだ。

AZ6連装誘導ミサイル

装備可能機体(スロット)
BT (3)

種別・キャパシティ
ミサイル(実弾)・3

誘導性能の高いミサイルを6発発射する実弾兵器。振り向き攻撃であることから射出時のスキが大きいため、連発は禁物。遠距離戦時に使うようにしよう。

射出時に広がった後に、収束して相手に向かうため、近場の敵には当たらない。相手との距離には十分注意しよう。

フェニックスビーム

装備可能機体(スロット)
PH (1)

種別・キャパシティ
ビーム(光学)・2

LZフェニックス専用のビーム砲。威力、弾速ともに優れたビームを2本1セットで発射する。一気に勝負を決めてしまいたいプレイヤーにオススメの武装といえるだろう。

フェニックスレイの代替武装として、特にダメージを重視したいプレイヤーにオススメのビーム砲だ。

はみ出しZOIDS　機体別キャパシティ値一覧　CW:9／SL:9／LZ:7／GJ:11／PH:7／ST:9／RH:10／IK:10／GS:9／BF:8／GO:10／BL:10／SC:8／JA:7／PA:8／KW:9／GB:8／PK:10
DB:10／LS:7／GG:10／MD:9／BS:9／LG:8／LX:6／EL:9／ML:8／BU:10／BT:10／DS:10／FA:10／GA:10／RT:9

全系統完全解析!!
全ゾイド乗り換え系統図

本作のキモとなる機体乗り換え。その乗り換えの全ぼうを、乗り換えアイテムと必要階級を含めて公開！　使いたいゾイドを目指してプレイに励もう。

乗り換え後の機体	乗り換え前の機体
バーサークフューラー	ジェノブレイカー
	セイバータイガー
	BFシュトゥルム
	バスターフューラー
バスターフューラー	凱龍輝
	バーサークフューラー
ブラストルタイガー	セイバータイガー
	ライトニングサイクス
	レイズタイガー
ブレードライガー	シールドライガー
	LZイクス
	LZシュナイダー
マトリクスドラゴン	ケーニッヒウルフ
LZフェニックス	LZイエーガー

乗り換え後の機体	乗り換え前の機体
ムラサメライガー	エナジーライガー
	ブレードライガー
LZイエーガー	ライガーゼロ
	LZシュナイダー
	LZパンツァー
LZイクス	ブレードライガー
	LZシュナイダー
	LZパンツァー
LZシュナイダー	ブレードライガー
	ライガーゼロ
	LZイエーガー
	LZパンツァー
LZファルコン	エナジーライガー
	LZフェニックス

乗り換え後の機体	乗り換え前の機体
LZパンツァー	ライガーゼロ
	LZイクス
	LZイエーガー
	LZシュナイダー
ライトニングサイクス	ケーニッヒウルフ
	コマンドウルフ
	セイバータイガー
	ブラストルタイガー
	レイズタイガー
レイズタイガー	セイバータイガー
	ブラストルタイガー
	ライトニングサイクス
ロードゲイル	アイアンコングPK
	ジェノブレイカー

<機体乗り換えリスト補足>
右記の「LZ○○○」3機体は今作でも、
LZパンツァー ⟷ LZイエーガー
LZイエーガー ⟷ LZシュナイダー
LZシュナイダー ⟷ LZパンツァー
の乗り換えを行なうことが可能。つまり、この3機体に関してはどの機体からでも乗り換えることができる三すくみの関係ということである。

逆引き乗り換えリスト

前段階のゾイドが分かりやすいようにするため、逆引きの表を用意した。上の系統図と組み合わせて、自分が機体を乗り換えていく上で必要な武装をチェックしよう。ぜひ、アイテム管理に役立ててもらいたい。

乗り換え後の機体	乗り換え前の機体
アイアンコングPK	アイアンコング
	ディバイソン
エナジーライガー	ムラサメライガー
	LZイクス
	LZファルコン
凱龍輝	ゴジュラス・ジ・オーガ
	BFシュトゥルム
	バスターフューラー
ケーニッヒウルフ	コマンドウルフ
	マトリクスドラゴン
	ライトニングサイクス
ゴジュラス	コマンドウルフ
	ゴジュラス・ジ・オーガ
ゴジュラスギガ	ゴジュラス・ジ・オーガ

乗り換え後の機体	乗り換え前の機体
ゴジュラス・ジ・オーガ	ゴジュラス
	ゴジュラスギガ
	ディバイソン
コマンドウルフ	ケーニッヒウルフ
	ライトニングサイクス
ジェノブレイカー	ジェノザウラー
	ロードゲイル
ダークスパイナー	アイアンコング
	ジェノザウラー
ディバイソン	アイアンコングPK
	レッドホーン
BFシュトゥルム	凱龍輝
	バーサークフューラー

ついに最終ステージ攻略！ 咲かせよう、勝利の薔薇を!!

鋳薔薇
■メーカー：ケイブ／AMI
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2005年6月(稼働中)
■使用基板：——

Text:Clover-TAC、京城

ステージ攻略もついに最終面！ 加えて今回は、公開された隠しモードと機体選択、また初心者から上級者まで必見の稼ぎ情報も紹介！ その手で祝福の薔薇の花束をつかみ取ろう！

公開! HARDER MODE

公開! EXTENDED MODE

1周目、2周目ともに敵の攻撃パターン自体は変わらないが、2周目はランクが

二つの高難度モードが登場!

通常のプレイとは一味違った、二つの高難度モードの存在が公開されたぞ！プレイ方法は、

■ HARDER MODE（高難度モード）
タイトル画面で上を入力しながらスタート
■EXTENDED MODE（2周モード）
タイトル画面で下を入力しながらスタート

でOKだ。

どちらのモードも、一部の敵弾の色が赤く変更されているのが特徴。両方ともかなりの上級者向けモードといえるが、HARDER MODEとEXTENDED MODEの2周目には一部専用の曲が用意されているので、これを聴くためだけでもプレイする価値アリだぞ。

あなたのお好みは？
自機の性能変更

タイトル画面で各種ボタン(下表参照)を押しながらスタートすることによって、自機の性能を変更することができる。大幅な変更が施されるものもあるので、いろいろ試してみて自分に合った機体を探してみよう。

決定コマンド	スピード	オプション	ショット	ボム
STARTのみ	普通	すべて固定可	通常	通常
A+START	遅くなる	すべて固定可	1P:より直線状に 2P:中央にやや収束	※1（欄外参照）
B+START	速くなる	左右のみ固定可	1P:貫通弾装備 2P:中央により収束	※2（欄外参照）
A+B+START	速くなる	後方のみ固定可	1P:幅が狭くなる 2P:広角3WAY	前方設下式

ショット、ボムともに細かく変更されている。お好みで。

で、どれが強いの?

計8種類の機体から最もクリアしやすい機体をチョイスするとしたら、貫通弾が強力な「1P側B決定」と、低ランクが維持しやすい「2P側A+B決定」を推薦しておこう。

※1……1P：ボムが完全に直線状に延びていく。 2P：レバーの入力方向と逆向きにボムが射出される。
※2……1P：ボムが自動的に敵を追尾するようになる。 2P：自機を中心に、全方向にボムをバラまく。

さらなる高みを目指して!

第1回

『鋳薔薇』爆裂攻略集

エプリエクステンド、ならびにランクシステムの存在によって、スコア稼ぎがそのまま重要な攻略要素となる本作。今回は普通にプレイしていて気付きにくい現象や、波動ガンを使ったお手軽にして効果の高い稼ぎポイントを紹介しよう!

ボス破壊時に点が入らない?

スコアを注意深くチェックしている人は、ボス破壊時に点が加算されるときとそうでないときがあるのに気付いたのではないだろうか。これはメーカーに直接聞いてみたところ、「各ボスの本体(弱点)に直接ダメージを与えての破壊ではないためで、ボス本体へ直接ダメージを与えての破壊でないと点数が入らないようになっている」とのこと。具体例は欄外を参照してほしい。

確実に破壊点を取るには、余計なパーツを破壊しておくことが望ましい。

2ボス:形態変化時に点を取る!!

上記のボス破壊とも関連することだが、仮にパーツをすべて破壊したとしてもまだ点が入らないことがある。一見本体だと思っても、特定のブロックを撃ち込んで破壊しないと点が入らないものがある。2ボスの形態変化時は特に顕著だが、その分狙って点が取りやすいので、余裕があればチャレンジしてみよう。

第一形態は、このブロックをピンポイントに撃ち込んで破壊すれば10000点が入る。第二形態の初弾には注意。

第三形態はこの部分(30000点)。オプションを傾けて撃ち込もう。開閉砲台を破壊すると狙うのが難しくなる。

4面:開幕でも波動ガン!!

4面の開幕は2種類のザコが大量に出現するため、波動ガンを使うと大量のアイテム回収が望める。波動ガン発射後は直線軌道上をキープし、ショットを撃ちやめてアイテム(勲章)回収に専念すること。また、直線軌道の終わり際には敵弾、体当たり共に十分注意するように。

背景の戦艦も巻き込める。勲章が育っていれば、40~50万程度稼げるぞ。

2面道中:リリベット編隊に波動ガン!

波動ガンは、後方に残る衝撃波のみ敵破壊時のアイテム出現に関しても通常ボム判定となる。そのため、ザコ編隊に対して使う波動ガンは、大量のアイテムが回収できるという非常に有効な稼ぎ手段なのだ。

2面が始まったらすぐに背景の「牛」より1キャラほど右に波動ガンを撃てば、リリベット編隊→タンク→リリベット編隊、をすべてボム判定で破壊することができるぞ。

タンクがまだ無敵時間のうちに重なって、勲章が飛び散らないようにしよう。

2発目はココだが、手前の中型戦車から大ボムをGETしておく必要があるぞ。

5ボス:パーツ群をまとめてボム破壊

5面ボスに配置された装飾パーツや装甲はボム破壊だと軒並み点が高くなっている。ただし装飾パーツを2個同時に破壊してしまうと勲章が拾い切れないことがあるので、その場合は下記の手順を参考にしてみてほしい。

まずは触手砲台を破壊し、発射口の周りをぐるぐる回って形態変化を待つ。

形態変化中に、波動ガン発射スタンバイエフェクトで片側装飾パーツを破壊。

勲章を回収し、下部の装甲が見えたら波動ガン発射。残りの勲章も安全に回収。

続・続・ランク調整論

これまで、いろいろな角度からランクについて考察をしてきたわけだが、今回はクリアを目標にした際にすぐ実行できることだけを解説する。

まず、非常に重要なオプションについて。敵の攻撃が緩やかな場面ではできるだけ装備しないか、もしくはマシンガンを中心にして進もう。特に1面ボスで残機をつぶした後、2面道中をオプション1個で進むだけで、4面道中辺りでのランクにはっきり差が現れる。この際ショットは最強状態まで上げても問題は無い。

また、ショットの幅が広い2P側機体は使い勝手がいいので1P側で行き詰まりを感じている読者はこちらを試してみてはどうだろうか。

次にプレイ時間によるランクの上昇についてだが、ボス戦で時間をかけるのはほとんどの場合、スコア稼ぎを目的とした上級者なのであまり関係が無いかもしれない。ただし、ボスを波動ガンで瞬殺していくのは、プレイの安定に加え、その後のランクを抑える効果もあるので、初~中級者にはしつこいようだが改めてボス戦での波動ガン使用を強く推奨する。

一度上がってしまったランクを下げるにはミスするしか無いので、いかにランクの上昇を抑えるかが重要だ。

鋳薔薇のトゲ

ボス破壊点補足……具体例を挙げると、例えば1面ボスの場合、弱点の周囲に8個の砲台があるが、この砲台が攻撃中ではない(破壊不可能)なときにダメージを与えると、そのダメージは砲台ではなくボス本体のダメージとなり、そのダメージによってホスが破壊されてしまうと、ボス本体の点数は入らずにダメージを与えた砲台の点数が入ってしまう……とのことだ。

最終決戦!!ローズ・ガーデンの野望を撃ち砕け!!

STAGE 6 GARDEN
～私は薔薇で出来ている～ Roze Garden

今までの道中と比べても、難度はそれほど高くないはずだ。ボムチップを蓄えて、最後の決戦に挑め！

AREA 1

花時計の秘密

開幕にある花時計の脇からは「ソーン」が出現してくるが、時計の中心部分にボム判定を当てると、こいつが大量に出現する。一体1000点なので稼ぐのもアリだが、かなり画面下まで出現し続けるので、勲章の回収も考えると相当な危険が伴うことを覚悟しよう。

写真のように、波動ガンを着弾させずかすめるように撃てばそこそこ安全が確保できるぞ。

AREA 2 セントセシリアから5WAYを回収！

円形の中型戦車・セントセシリアはカバーを破壊して砲台が露出すると全方向に弾をバラまくのだが、この攻撃は弾封じができないので、接近して撃ち込むのは非常に危険。できるだけ距離を取って破壊しよう。こいつは強力なオプションである「5WAY」を出すので、今後のためにもぜひ回収しておこう。

全方向弾は弾速も速いため、至近距離で撃たれると非常にミスしやすい。

AREA 3 中型戦車から大ボム回収を狙え！

斜めに移動している中型戦車・グラミスキャッスルは、車輪を四つ壊してから本体を破壊すると大ボムが出現する(動きを停止させて、続く戦車をぶつけると勲章×10が出現)。ショットで車輪をすべて破壊するのは相当難しいので、手持ちのボムチップが20個未満のときはボムを撃って車輪を破壊し、大ボムの回収を狙ってみるのがよいだろう。ただしボムの手持ちが多いときは、無理して狙わなくてもいいだろう。

主砲が残った状態から戦車全体を覆うようにボムを撃つと大ボムが出やすい

石像の謎?

各所に配置された石像は、ボムで破壊すると全種類からランダムでオプションが出現する。5WAYをきちんと回収していれば、無理して出す必要は無いのだが……。

ボムで壊すと10000点。あまりやる必要は無い?

AREA 4 波動ガンで瞬殺！

中ボス　ドフトツァーバ

パーツは複数配置されているが、実質ほとんどその破壊点が入らない中ボス。ここまでに大ボムが一発はたまっているはずなので、波動ガンを使って即座に破壊してしまおう。キャラ回しで「マジョリカ」編隊が出現するため、スコア面でもそこそこプラスになるぞ。なお、マジョリカは通常ボム判定で破壊してもアイテム出現周期が早まらない特殊な敵となっている。

この後も大量のボムチップが出現するので、ボムを出し惜しみする必要は全く無いぞ。

中ボス　ドフトツァーバ		
破壊パーツ	ショット破壊時	ボム破壊時
①本体	50000	50000
②可変プロペラA	10000	10000
③可変プロペラB	10000	10000

AREA 5 最後の猛攻を耐え凌げ！

中ボス以降はザコと鉄人のラッシュが続く。注意点としては、この場面に限ったことではないのだが、固定砲台やザコ戦車の砲塔が毎回ランダムであること。特に火炎放射や猛スピードで飛んでくるソード弾は危険なので、砲台の配置はあらかじめ頭に入れて細心の注意を払っておこう。

ランダム砲台には特に注意。あらかじめ距離を取っておこう。

鉄人ラッシュの攻撃は、一定方向に少しずつ避けていこう。

BOSS

AREA 5　ソーン+マジョリカ

AREA 5　エクリプス

マジョリカ+エクリプス

マジョリカ

AREA 4　中ボス

AREA 3

AREA 3

AREA 2

AREA 1　ソーン

START

★＝セントセシリア
●＝グラミスキャッスル

錆薔薇のトゲ！　中ボスの左右のプロペラからもオプション「5WAY」を回収することができるぞ。

石像
ショット:1000　ボム:10000

セントセシリア
本体カバー　ショット:10000　ボム:10000
全方向砲台　ショット:2000　ボム:2000
本体　ショット:10000　ボム:10000

グラミスキャッスル
主砲　ショット:1000　ボム:1000
車輪　ショット:5000　ボム:5000
本体　ショット:1000　ボム:1000

STAGE6 BOSS　アンブリッジローズ		
破壊パーツ	ショット破壊時	ボム破壊時
第一形態		
①本体	0	0
②花びら	10000	10000
③砲台	1000	1000
④砲台(大)	20000	20000
⑤砲台(小)	30000	30000
最終形態　テレサ・ローズ		
①本体	300000	300000
②ローズ・バドW（白）	100	1000
②ローズ・バドC（青）	100	1000
②ローズ・バドM（赤）	100	1000
②ローズ・バドY（黄）	100	1000

TERESA

迎えた最終決戦も、やはり頼りになるのは波動ガン。シビアな弾避けが要求される第一形態は波動ガンでふっ飛ばし、最終形態の闘いに勝負をかけろ!!

第一形態［アンブリッジローズ］

波動ガンをたたき込んで即座に破壊!

結論から言うと、道中でボムを中ボス以外使っていなければ確実に1発は波動ガンが使えるはずなので、ボス戦が始まったらすぐに波動ガンをたたき込んでしまおう。よほどランクが高くない限りは、1発で第一形態を飛ばせるはずだ。ちなみに第一形態で波動ガンを使えば一気に60万程度入るので、エクステンドもしやすいことを頭に入れておこう。

ボスにダメージ判定が出たら、迷わず発射。

花びらは貫通し、本体に着弾するぞ。

真ボス［テレサ・ローズ］　物量に屈するな！　最後の力を振り絞れ！

最終形態は4種類からランダムに射出されるローズ・バドをさばきながらの闘いとなる。撃ち込む際はなるべく画面中央にオプションを傾けるようにし、横からのローズ・バドを少しでも多く破壊するようにしていくとややラクになるぞ。

時間経過によって射出されるローズ・バドの量は増えていき、また移動パターンも変化する（画面内に長く停滞するようになる）ので、大ボムがある場合は少し粘ってから（キツくなってから）波動ガンを使うのがいいだろう。

オプションを内側に傾けながら闘うとラクになる。ある程度の体当たり防止にもなるぞ。

ローズ・バドの攻撃はほぼ自機狙いなので、一定方向に少しずつ避けていくのが基本となる。

最も怖いのが白のローズ・バド。稼ぐ人以外は無理して勲章を取りにいかない方がいいだろう。

波動ガンは少しだけでも粘ってから使おう。ここで直撃させればクリアはもう目の前だ！

真正面から闘う場合

真っ向勝負する場合は、破壊可能弾の砲台に特に注意しよう。ここまで来ると弾がかなり硬くなっているので、画面端から少しずつ移動し、なるべく切り返さないで済むようにしよう。

破壊可能弾の砲台は形を覚えておき、出現したらすぐに自機を画面端へ移動させよう。

発狂モードはタイミングを見計らって右へ移動。右下にレバーを入れると抜けやすいぞ。

スコア稼ぎも正念場!!

ハイスコアを目指す人にとっても、ラスボス最終形態は最後にして最大の山場といえる。頑張ればラスボスだけで200万以上スコアが入ることがあるぞ。ここは波動ガンよりも、通常ボムの方が稼ぎの効率がいいようだ。

ひたすら粘って勲章回収。ボムの使用でこの通り！

薔薇のトゲ　第一形態の稼ぎ……とってもオススメ「しない」稼ぎではあるが、第一形態の外周の②花びらは③砲台を破壊すると連鎖して壊れてしまうため、②花びらの10000点をすべて確実に取るには、まず②花びらだけを先に狙い撃って破壊する必要がある。

Vol.2カード完全リスト公開!!

プロレス頂上決戦
WRESTLE ARENA BATTLE CLIMAXXX12

新たなレスラーの参戦や待望の必殺技を実現させた、Vol.2カードの登場。Vol.1の309種類に156種類が追加され、総数は何と全465種類に！　コンプリート目指してスラッシュあるのみだ。

Text：ケンちゃん

レッスルアリーナ バトルクライマックス!2
プロレス頂上決戦
■メーカー：コナミ
■ジャンル：プロレストレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2005年5月末（稼働中）
■使用基板：——

Vol.2プレイヤーカード完全リスト

※POW＝パワー、SPE＝スピード、TEC＝テクニック、TOU＝タフ、TOT＝トータル。得意技はカード記載のデータを元に、編集部で加筆、修正したもの。()内は攻撃内容が近くカードがある技。『1』は前作のカード。

カード番号	選手名	所属団体	身長	体重	階級	POW	SPE	TEC	TOU	TOT	得意技
プレイヤーグローリーカード											
SS01/03-V2	アントニオ猪木	FREE	190	102	ヘビー	—	—	—	—	—	卍固め／コブラツイスト／延髄斬り／鎌固め／アントニオドライバー／ジャーマンスープレックス／腕十字固め
SS02/03-V2	天龍 源一郎	FREE	189	120	ヘビー	—	—	—	—	—	パワーボム／53歳／WARスペシャル／ラリアット／グーパンチ／逆水平チョップ／ダイビングエルボードロップ
SS03/03-V2	坂口 征二	新日本プロレス	196	125	ヘビー	—	—	—	—	—	アトミックドロップ／バックブリーカー／ネックハンギングツリー／払い腰／ジャイアントスイング／ジャンピングニーパッド
プレイヤースペシャルカード											
S01/06-V2	川田 利明	全日本プロレス	183	105	ヘビー	22	20	20	23	85	顔面ハイキック／ストレッチプラム／延髄斬り／パワーボム／バックドロップ／デンジャラスキック(PK)／ステップキック
S02/06-V2	高山 善廣	FREE	196	130	ヘビー	23	20	20	23	86	エベレストジャーマンスープレックスホールド／ハイキック／ドロップキック／腕ひしぎ逆十字固め／ヒザ蹴り／ヒールホールド
S03/06-V2	橋本 真也	FREE	183	135	ヘビー	22	18	19	23	82	垂直落下式DDT／キック／袈裟斬りチョップ／水面蹴り／DDT／ミドルキック／ツバメ返し／三角絞め
S04/06-V2	中邑 真輔	新日本プロレス	188	104	ヘビー	18	22	23	20	83	ジャーマンスープレックスホールド／タックル／フロントスリーパー／三角絞め／シャイニングトライアングル／腕十字固め／飛びつき腕十字／鎌肝下(『1』ダイビングニードロップ)／エルニーニョ(ムーンサルトプレス)
S05/06-V2	金丸 義信	プロレスリング・ノア	173	85	Jr.	19	22	21	20	82	ムーンサルトプレス／垂直落下式ブレーンバスター／タッチアウト／ラ・マヒストラル／ハリウッドスタープレス(ムーンサルトプレス)／ディープインパクト
S06/06-V2	大谷 晋二郎	ZERO1-MAX	181	107	ヘビー	20	19	22	21	82	顔面ウォッシュ／スパイラルボム／コブラホールド／ドラゴンスープレックスホールド(フルネルソンスープレックス)／スワンダイブ式ミサイルキック／キングコブラホールド
プレイヤーブラックカード											
B01/22-V2	AKIRA	全日本プロレス	180	90	Jr.	17	21	19	19	76	ムササビボディプレス／ドロップキック／STF
B02/22-V2	小島 聡	全日本プロレス	183	112	ヘビー	22	18	19	20	79	ラリアット／エルボードロップ／コジコジカッター(ダイヤモンドカッター)／コジMAXホールド／スパインボム／CCD／コジコジドライバー／ぶん殴りラリアット／ダイビングエルボードロップ
B03/22-V2	ディーロ・ブラウン	全日本プロレス	185	138	ヘビー	20	18	20	19	77	フロッグスプラッシュ／ムーンサルトプレス／フック式ブレーンバスター／スクラップバスター
B04/22-V2	馳 浩	全日本プロレス	183	105	ヘビー	20	19	20	18	77	ノーザンライトスープレックス／裏投げ／裏STF／ジャイアントスイング
B05/22-V2	渕 正信	全日本プロレス	183	105	ヘビー	17	16	22	17	72	フェイスロック／バックドロップ／各種拷問関節技(コブラツイスト、逆片えび固め)／フロントハイキック
B06/22-V2	大森 隆男	FREE	190	110	ヘビー	21	19	18	19	77	アックスボンバー／ダイビングニードロップ／アックスギロチンドライバー
B07/22-V2	越中 詩郎	FREE	185	105	ヘビー	19	18	19	21	77	ヒップアタック／パワーボム／ドラゴンスープレックス(フルネルソンスープレックス)／ドラゴンスープレックスホールド／侍ドライバー'84
B08/22-V2	坂口 征二	新日本プロレス	196	125	ヘビー	20	16	19	19	74	アトミックドロップ／バックブリーカー／ネックハンギングツリー／払い腰／ジャイアントスイング／ジャンピングニーパッド／逆えび固め
B09/22-V2	ジョシュ・バーネット	新日本プロレス	191	117	ヘビー	18	20	23	19	80	クロスヒールホールド／ジャーマンスープレックスホールド／飛びヒザ蹴り／キャプチュード／腕ひしぎ逆十字固め／フロントネックロック
B10/22-V2	スーパーストロングマシン	新日本プロレス	183	115	ヘビー	21	17	20	19	77	魔神風車固め／ダイビングヘッドバット／ジャンピングパワーボム／ラリアット／ジャーマンスープレックスホールド
B11/22-V2	中西 学	新日本プロレス	186	120	ヘビー	23	18	16	20	77	アルゼンチンバックブリーカー／ジャーマンスープレックスホールド／スピアー／フロントスリーパー／ジャンピングニーパッド
B12/22-V2	西村 修	新日本プロレス	186	105	ヘビー	17	19	23	17	76	フライングニードロップ／コブラツイスト／逆さ押さえ込み／卍固め／鎌固め／グラウンドコブラツイスト／ジャパニーズレッグクラッチホールド／スピニングトーホールド

バトクラ2 スタンドC席

●名タッグを再現・その1：カード追加によって、新旧の名タッグチームを新たに再現することが可能に。その一例を紹介しよう。山本 小鉄&星野 勘太郎……ヤマハブラザーズ　崔 リョウジ&佐藤 耕平……現NWAインターコンチネンタルタッグ王者　杉浦 貴&金丸 義信……現GHCJr.ヘビー級タッグ王者　小島 聡&カズ・ハヤシ……世界最強タッグリーグ戦優勝、現世界タッグ王者

カード番号	選手名	所属団体	身長	体重	階級	POW	SPE	TEC	TOU	TOT	得意技
813/22-V2	山本 小鉄	新日本プロレス	172	100	ヘビー	20	19	16	19	74	ダイビングボディプレス／チキンウイングアームロック／パイルドライバー／ボディスラム
814/22-V2	杉浦 貴	プロレスリング・ノア	178	95	Jr.	20	18	21	19	78	投げっぱなしジャーマン(『1』ジャーマンホイップ) ／予選スラム／スピアー／足首固め(アンクルホールド) ／チキンウイングアームロック
815/22-V2	スコーピオ	プロレスリング・ノア	185	105	ヘビー	19	21	19	17	76	450°スプラッシュ／ドロップ・ザ・ボム／サソリひねり1・2 ／スコーピオコースター／ダイビング前方回転式ギロチンドロップ(ダイビングギロチンドロップ)
816/22-V2	バイソン・スミス	プロレスリング・ノア	188	124	ヘビー	22	18	16	21	77	バイソンテニエル(パイルドライバー) ／アイアンクロースラム／バイソンボム／フライングショルダーアタック
817/22-V2	マイケル・モデスト	プロレスリング・ノア	178	96	Jr.	20	19	18	18	75	リアリティチェック／モデストドライバー (ゴリースペシャル) ／雪崩式網打ち式原爆固め(フィッシャーマンズスープレックス) ／カリフォルニアクラッチ
818/22-V2	モハメドヨネ	プロレスリング・ノア	185	100	ヘビー	20	19	19	18	76	マッスルバスター／ローリングサンダー (串刺しフライングニールキック) ／胴絞め式裸絞め(胴絞めスリーパーホールド) ／ギロチンドロップ／チンロック／ダイビングギロチンドロップ
819/22-V2	Low Ki	プロレスリング・ノア	170	81	Jr.	18	22	19	18	77	キークラッシャー '99 ／キースプラッシュ／ドラゴンクラッチ(ドラゴンスリーパー)
820/22-V2	葛西 純	FREE	173	88	Jr.	17	20	18	20	75	パールハーバースプラッシュ (ダイビングボディプレス) ／モンキースープレックスホールド／サンセットフリップ／キャメルクラッチ／ジャーマンスープレックス／『1』サドンインパクト
821/22-V2	田中 将斗	ZERO1-MAX	181	108	ヘビー	20	19	18	21	78	弾丸エルボー (串刺しエルボー) ／ダイヤモンドダスト／コンプリートダスト／ DDT&ダイヤモンドカッター／スーパーフライ(ダイビングボディプレス) ／ローリングエルボー
822/22-V2	横井 宏考	ZERO1-MAX	178	100	ヘビー	18	20	20	19	77	谷落とし／スピニングチョーク／モンスターフック／腕ひしぎ十字固め／スリーパーホールド
プレイヤーホワイトカード											
W01/17-V2	河野 真幸	全日本プロレス	192	108	ヘビー	19	17	15	18	69	ドロップキック／フロントハイキック
W02/17-V2	平井 伸和	全日本プロレス	185	110	ヘビー	18	17	19	17	71	裏WARスペシャル(バタフライロック) ／平井エンド／ロックボトム
W03/17-V2	雷陣 明	全日本プロレス	180	105	ヘビー	16	16	15	15	62	ライジングバスター／キック／頭突き
W04/17-V2	宇和野 貴史	FREE	184	102	ヘビー	17	17	16	15	65	STU ／ドラゴンスープレックスホールド(フルネルソンスープレックス) ／ジャーマンスープレックスホールド
W05/17-V2	竹村 豪氏	新日本プロレス	178	95	Jr.	19	19	15	18	71	ジャーマンスープレックスホールド／急所蹴り／ムーンサルトプレス
W06/17-V2	ブルー・ウルフ	新日本プロレス	183	110	ヘビー	20	17	16	19	72	モンゴルスラム(予選スラム) ／ジャックハマー／ラリアット／逆エビ固め
W07/17-V2	魔界１号	新日本プロレス	183	120	ヘビー	19	16	19	17	71	魔界風車固め／ラリアット／ダイビングヘッドバット／ジャンピングパワーボム
W08/17-V2	井上 雅央	プロレスリング・ノア	180	106	ヘビー	20	16	15	18	69	アルゼンチンバックブリーカー／ブロックバスター／ミリオンダラーバスター (『1』河津掛け落とし／ラリアット／顔面かきむしり
W09/17-V2	ドノバン・モーガン	プロレスリング・ノア	183	96	Jr.	17	19	17	17	70	SAYONARA (ダブルアームフェイスバスター) ／網打ち式首折り落とし(フィッシャーマンズバスター) ／アルカトラズドライバー (DDT)
W10/17-V2	橋 誠	プロレスリング・ノア	180	98	Jr.	19	17	17	18	71	モンゴアリンチョップ／ダイビングヘッドバット／ゴリラーマンズスープレックスホールド(フィッシャーマンズスープレックス) ／ゴリサンダー (ファルコンアロー) ／ゴリラーマンドライバー (ファルコンアロー)
W11/17-V2	リチャード・スリンガー	プロレスリング・ノア	180	99	Jr.	19	20	17	17	73	チャタヌガチュチュ (パワースラム) ／原爆固め(ジャーマンスープレックス) ／ダイビングボディプレス
W12/17-V2	小林 昭男	ZERO1-MAX	180	110	ヘビー	17	17	15	16	65	回し蹴り／正拳突き
W13/17-V2	崔 リョウジ	ZERO1-MAX	187	105	ヘビー	18	19	18	17	72	フライングニールキック／崔キック／崔クラッシャー
W14/17-V2	佐々木 義人	ZERO1-MAX	174	97	Jr.	18	18	17	16	69	アルゼンチンバックブリーカー／アルゼンチンコースター (バーニングハンマー) ／スピアー／リバースデスバレーボム(デスバレーボム)
W15/17-V2	ドン荒川	ZERO1-MAX	170	96	Jr.	17	15	16	15	63	一本背負い／目潰し攻撃／浣腸攻撃／エアプレーンスピン
W16/17-V2	富豪²夢路	ZERO1-MAX	175	93	Jr.	16	17	16	15	64	バックドロップ／頭突き／ジャーマンスープレックスホールド
W17/17-V2	不動 力也	ZERO1-MAX	180	115	ヘビー	20	16	15	18	69	和牛バスター／ラリアット／もォもォアタック(ボディスプラッシュ) ／力也ドライバー(フィッシャーマンズバスター)

馳 浩

残念ながら引退してしまったが、新日本プロレスや全日本プロレスで活躍した国会議員レスラー。独特の入場パフォーマンスやジャイアントスイングで、観客を沸かせるのが得意。STFは、かつてのG1クライマックスで決勝に上がったときの裏STFを意識。ジャイアントスイングで何回転できるか想像して楽しもう。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	逆水平チョップ	打撃
	1	スモールパッケージホールド	関節
	3	肩固め	関節
	4	キーロック	関節
LV2	4	鎌固め	関節
	4	ジャイアントスイング	投げ
	5	ブレインバスター	投げ
	5	ノーザンライトスープレックス	投げ
	5	裏投げ	投げ
LV3	6	STF	関節
	7	フルネルソンスープレックス	投げ
	8	垂直落下式ブレインバスター	投げ

天龍 源一郎

日本人で唯一馬場&猪木の両巨頭からフォールを奪った、いつまでも衰えを知らない"Mr.プロレス"。グローリーカードは天龍革命時代の若かりしころなので、最近使い始めた53歳やノーザンライトボムは入れない方がそれっぽいかも。なお、サーフボードストレッチはWARスペシャルの代用で入れてある。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	グーパンチ	打撃
	0	『1』サーフボードストレッチ	関節
	2	逆水平チョップ(キラ)	打撃
LV2	4	ステップキック	打撃
	4	ラリアット	打撃
	4	DDT	投げ
	5	パワーボム	打撃
	5	延髄斬り	関節
LV3	6	卍固め	投げ
	7	53歳	投げ
	7	ノーザンライトボム	投げ
	8	垂直落下式ブレインバスター	投げ

Vol.2スキルカード完全リスト

※(T)＝ツープラトン技、DAM＝ダメージ、POW＝パワー、SPE＝スピード、TEC＝テクニック。主な使用レスラーは編集部判断によるもの(カッコ内はカードの写真で技を仕掛けているレスラー)。

カード番号	技名	種類	コスト	DAM	POW	SPE	TEC	主な使用レスラー
LV2-25/41-V2	鎌固め	関節	4	44	7	10	15	「丸藤」、騒
LV2-26/41-V2	キチンシンク	打撃	4	35	5	7	8	「高山」、長州、小橋
LV2-27/41-V2	串刺しラリアット	打撃	5	50	14	7	6	「嵐」、森嶋
LV2-28/41-V2	レッグロック	関節	6	45	6	5	12	「吉江」
LV2-29/41-V2	ミサイルキック	打撃	5	44	8	10	9	「潮崎」
LV2-30/41-V2	ムササビボディプレス	打撃	5	50	12	9	9	「AKIRA」
LV2-31/41-V2	ナガタロックII	関節	6	62	8	12	17	「永田」
LV2-32/41-V2	大外刈り	投げ	4	40	5	13	11	「泉田」
LV2-33/41-V2	串刺しフライングニールキック	打撃	5	45	9	12	12	「ヨネ」
LV2-34/41-V2	ランニングエルボー	打撃	4	37	10	12	6	「三沢」
LV2-35/41-V2	ランニング掌底	打撃	5	45	9	12	5	「ライガー」
LV2-36/41-V2	流星キック	打撃	5	50	9	11	10	「星川」
LV2-37/41-V2	シャリマティー	打撃	6	55	7	12	13	「本間」
LV2-38/41-V2	スパインバスター	投げ	5	48	13	10	9	「小島」、力皇
LV2-39/41-V2	竜巻蹴り	打撃	4	41	6	12	12	「猪木」、大谷、テングカイザー
LV2-40/41-V2	飛び膝蹴り	打撃	5	45	8	14	9	「スコーピオ」
LV2-41/41-V2	トペスイシーダ	打撃	5	45	6	12	10	「棚橋」、百田
LV3-S01/01-V2	卍固め	関節	6	75	11	17	18	「猪木」、藤波、西村
LV3-01/31-V2	アナコンダバイス	関節	6	70	16	11	15	「天山」
LV3-02/31-V2	アックスギロチンドライバー	投げ	7	75	20	9	12	「大森」
LV3-03/31-V2	ぶん殴りラリアット	打撃	7	72	20	12	9	「小島」
LV3-04/31-V2	CCD	投げ	6	70	18	10	14	「小島」
LV3-05/31-V2	コジコジドライバー	投げ	7	75	19	8	15	「小島」
LV3-06/31-V2	デッドエンド	投げ	7	70	18	6	9	「本田」
LV3-07/31-V2	ディープインパクト	投げ	6	70	7	18	20	「金丸」
LV3-08/31-V2	ダイビングギロチンドロップ	打撃	7	60	12	9	9	「プレデター」、ヨネ
LV3-09/31-V2	ダブルインパクト(T)	打撃	8	80	20	7	14	「森嶋&力皇」
LV3-10/31-V2	ファルコンアロー	投げ	6	65	17	9	12	「金本」、KENTA
LV3-11/31-V2	顔面への膝蹴り	打撃	6	60	8	14	14	「KENTA」
LV3-12/31-V2	go 2 sleep	打撃	7	70	11	14	14	「KENTA」
LV3-13/31-V2	ハーフネルソンスープレックス	投げ	7	70	20	8	13	「小橋」、吉江
LV3-14/31-V2	高角度アトミックドロップ	投げ	7	75	19	10	14	「坂口」
LV3-15/31-V2	高角度パワーボム	投げ	6	70	19	6	12	「ディーロー」、川田、力皇
LV3-16/31-V2	ハイジャックバックブリーカー	関節	6	65	16	5	15	「杉浦」、中西
LV3-17/31-V2	回転地獄五輪	関節	7	75	16	9	16	「本田」
LV3-18/31-V2	キークラッシャー'99	投げ	7	68	15	8	13	「ロウキー」
LV3-19/31-V2	摩周(T)	投げ	8	85	21	6	15	「本間&宮本」
LV3-20/31-V2	餅つきパワーボム	投げ	6	70	20	5	14	「高岩」
LV3-21/31-V2	ナガタロックIII	関節	7	70	12	12	16	「永田」
LV3-22/31-V2	リアリティチェック	投げ	7	75	19	10	12	「モデスト」
LV3-23/31-V2	リキラリアット	打撃	6	60	17	10	8	「長州」
LV3-24/31-V2	ランニングライガーボム	投げ	6	70	16	15	16	「ライガー」
LV3-25/31-V2	雪崩式バックドロップ	投げ	6	65	19	6	18	「小川」
LV3-26/31-V2	雪崩式ノーザンライトボム	投げ	8	85	19	7	16	「健介」
LV3-27/31-V2	侍ドライバー'84	投げ	6	65	14	10	13	「越中」
LV3-28/31-V2	シャイニングインパクト(T)	打撃	8	80	10	15	18	「武藤&嵐」
LV3-29/31-V2	不知火・改	投げ	7	80	8	16	21	「丸藤」
LV3-30/31-V2	トペコンヒーロ	打撃	6	60	6	12	14	「丸藤」、テングカイザー
LV3-31/31-V2	予選スラム	投げ	6	67	17	8	17	「杉浦」、ブルー・ウルフ
場外-01/05-V2	ゴング攻撃	打撃	3	29	13	3	3	「嵐」
場外-02/05-V2	場外ボディスラム	投げ	5	55	15	5	7	「ジャマール」
場外-03/05-V2	場外DDT	投げ	6	60	9	12	14	「小島」
場外-04/05-V2	場外パイルドライバー	投げ	7	75	18	10	12	「田中」
場外-05/05-V2	断崖式タイガードライバー	投げ	8	90	18	12	19	「川田」、三沢

カード番号	技名	種類	コスト	DAM	POW	SPE	TEC	主な使用レスラー
[illegible]	[illegible]	打撃	2	20	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]
LV1-01/26-V2	アームロック	関節	3	20	3	4	8	「武藤」
LV1-02/26-V2	コーナースタンプ	打撃	4	25	8	3	1	「村上」
LV1-03/26-V2	フライングニールキック	打撃	4	40	6	10	11	「斉藤」
LV1-04/26-V2	ヘッドロック	関節	0	13	5	3	5	「田上」
LV1-05/26-V2	一本背負い	投げ	3	25	8	7	4	「スリンガー」、健介
LV1-06/26-V2	カニ挟み	投げ	0	15	3	8	8	「マルビン」
LV1-07/26-V2	袈裟斬りチョップ	打撃	0	15	8	4	4	「橋本」、小橋
LV1-08/26-V2	キーロック	関節	4	33	2	6	8	「永田」
LV1-09/26-V2	ローキック	打撃	0	13	4	7	3	「小笠原」
LV1-10/26-V2	腿キック	打撃	0	15	3	9	3	「越中」
LV1-11/26-V2	胸張り手	打撃	0	11	5	3	1	「大谷」
LV1-12/26-V2	ネックブリーカードロップ	打撃	3	25	3	8	7	「百田」、小川
LV1-13/26-V2	首ひねり	関節	0	11	3	4	4	「田上」、ヨネ
LV1-14/26-V2	逆さ押さえ込み	関節	1	0	3	7	9	「富豪²」、西村
LV1-15/26-V2	掌底	打撃	0	13	5	6	3	「垣原」、ライガー
LV1-16/26-V2	ショルダーアームブリーカー	関節	0	15	4	5	4	「永田」、猪木
LV1-17/26-V2	ショルダースルー	投げ	0	12	5	3	9	「嵐」
LV1-18/26-V2	サッカーボールキック	打撃	0	13	4	8	2	「ヨネ」、天龍、川田、KENTA
LV1-19/26-V2	スピニングトーホールド	関節	1	17	2	7	10	「西村」
LV1-20/26-V2	水車落とし	投げ	4	35	5	3	10	「杉浦」、本田、中西
LV1-21/26-V2	サンセットフリップ	打撃	4	41	5	13	9	「棚橋」
LV1-22/26-V2	太鼓の乱れ打ち(T)	打撃	4	35	10	4	4	「越中&斉藤」
LV1-23/26-V2	サイキック	打撃	0	11	4	4	1	「SUWA」
LV1-24/26-V2	チンクラッシャー	打撃	3	30	2	8	9	「小川」
LV1-25/26-V2	トーキック	打撃	0	11	3	4	2	「丸藤」
LV1-26/26-V2	後ろ回し蹴り	打撃	3	30	5	9	7	「スリンガー」
LV2-S01/03-V2	DDT	投げ	5	50	10	12	13	[illegible]
LV2-S02/0[illegible]-V2	ドラゴンスクリュー	[illegible]	5	52	[illegible]	14	16	[illegible]
LV2-S03/03-V2	パワーボム	投げ	5	55	16	7	10	「川田」、天龍
LV2-01/41-V2	アンクルホールド	関節	5	45	5	11	13	「AKIRA」、杉浦、金本
LV2-02/41-V2	アックスボンバー	打撃	5	55	15	10	7	「大森」
LV2-03/41-V2	ブリザードスープレックス	投げ	5	55	16	10	15	「飯塚」
LV2-04/41-V2	カーフブランディング	投げ	6	55	9	9	12	「天山」
LV2-05/41-V2	キャメルクラッチ	関節	5	35	7	3	5	「SUWA」
LV2-06/41-V2	コブラホールド	関節	5	50	9	11	17	「大谷」
LV2-07/41-V2	胴絞めフロントネックロック	関節	4	45	9	7	14	「川田」、秋山
LV2-08/41-V2	胴絞めスリーパーホールド	関節	4	40	8	7	12	「中邑」
LV2-09/41-V2	ダブルボディスプラッシュ (T)	打撃	5	50	15	12	6	「邪道&外道」
LV2-10/41-V2	ダブルドロップキック(T)	打撃	5	50	12	12	10	「中邑&棚橋」
LV2-11/41-V2	踏み台式背面エルボー (T)	打撃	4	40	8	10	8	「柴田&長井」
LV2-12/41-V2	ダブルニードロップ	打撃	5	42	11	7	6	「大森」
LV2-13/41-V2	ドラゴンスリーパー	関節	5	49	10	8	15	「棚橋」、藤波
LV2-14/41-V2	延髄斬り	打撃	5	45	9	9	11	「川田」、猪木、藤原、斉藤
LV2-15/41-V2	延髄ラリアット	打撃	4	45	12	10	10	「真壁」
LV2-16/41-V2	フラッシングエルボー	打撃	4	41	7	12	10	「武藤」、棚橋
LV2-17/41-V2	フライングクロスチョップ	打撃	5	45	7	14	8	「獅龍」
LV2-18/41-V2	フロッグ式ダイビングボディプレス	打撃	4	45	12	10	8	「田中」、三沢
LV2-19/41-V2	顔面ニーリフト	打撃	4	35	7	8	6	「金本」、永田
LV2-20/41-V2	ハイパーニー空牙	打撃	4	44	8	14	15	「長井」
LV2-21/41-V2	監獄固め	関節	5	45	4	7	15	「中西」
LV2-22/41-V2	ジャンピングDDT	投げ	5	50	10	12	14	「橋本」
LV2-23/41-V2	ジャンピングエルボードロップ	打撃	5	45	13	8	4	「ローデス」、小島
LV2-24/41-V2	ジャンピングネックブリーカードロップ	打撃	5	45	6	10	9	「ディーロー」、小橋

中邑 真輔

最年少でIWGPヘビー級王者に輝いた経歴を持つ、新日本プロレスの期待の新星"選ばれし神の子"。ムーンサルトプレスはエルニーニョ、ダイビングニードロップは羅新下(らかんか)を意識。必殺技は最近フィニッシュに使うことが多い三角絞めか、ゲーム性を重視してのシャイニングトライアングルが妥当か。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	エルボー	打撃
	0	スリーパーホールド	関節
	3	アームロック	関節
	4	『1』フロントネックロック	関節
LV2	4	ムーンサルトプレス	打撃
	4	三角絞め	関節
	5	腕十字固め	関節
	5	『1』ダイビングニードロップ	打撃
LV3	6	飛びつき腕十字	関節
	6	シャイニングトライアングル	関節
	7	デッドエンド	投げ
	8	垂直落下式ブレインバスター	投げ

渕 正信

ALL JAPAN PRO-WRESTLING　HEAVY WEIGHT
MASANOBU FUCHI
POWER 17　SPEED 16　TECHNIQUE 22　TOUGH 17　TOTAL 72
KONAMI

今現在は一線を退いているものの、かつては世界Jr.王座に長期間君臨し、鶴田軍の名参謀"赤鬼"と呼ばれるほど恐れられていた。コブラツイストや逆片えび固めでネチっこく攻め、世界Jr.選手権で菊池 毅を地獄にたたき落とした、バックドロップ15連発を意識するようなラッシュを組み立てると面白いだろう。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	顔面張り手	打撃
	1	スピニングトーホールド	関節
	1	スモールパッケージホールド	関節
	3	チンクラッシャー	打撃
LV2	4	コブラツイスト	関節
	5	延髄斬り	打撃
	5	バックドロップ	投げ
	5	逆片えび固め	関節
	6	パイルドライバー	投げ
LV3	6	高角度バックドロップ	投げ
	7	『1』垂直落下式バックドロップ	投げ
	8	垂直落下式ブレインバスター	投げ

バトクラ2 スタンドC席
●名タッグを再現・その3：中西 学&小島 聡……元IWGPヘビー級タッグ王者。馳 浩&佐々木 健介……元IWGPヘビー級タッグ王者。馳 浩&武藤 敬二……元IWGPヘビー級タッグ王者 田中将斗&大谷 晋二郎……炎武連夢。越中 詩郎&天龍 源一郎……元IWGPヘビー級タッグ王者。渕 正信&天龍 源一郎……元アジアタッグ王者 井上 雅央&本田 多聞…元アジアタッグ王者。

※記事中では以下の略称を
使用している場合があります。

アーマーゲージ	体力
チャージゲージ	ゲージ
B.O.S.S.	ボス
FINALB.O.S.S	ファイナルボス
メインショット	M
サブショット	S
特殊攻撃	MS同時押し
カートリッジA	A
カートリッジB	B
本文中コマンド表記	技名(コマンド)

データからみるセンコロ

旋光の輪舞

旋光の輪舞(せんこうのろんど)
■メーカー：グレフ
■ジャンル：弾幕対戦アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2005年4月下旬(稼働中)
■使用基板：NAOMI GD-ROM

NEW VER.が出回り、さらにやり込める作品となった本作。今回は攻略に欠かせないデータと、最後に待ち受ける真ボスの攻略をお届け。

Text: age、黒鉄タカスエ

耐性ランキング

そのほかの攻撃耐性ランキング

近接攻撃やボスの体当たりなどに対する耐性を並べたのがこのランキング。この数値の低い機体は、近接攻撃をくらわないように動きたい。うまく距離を離して、防御力の低さをカバーしよう。

順位	機体
1	カストラート
2	ヴェントゥーノⅡ
2	トライアド
4	シトロネット
4	グラフライド
4	アズレウス
7	プリンスタ
8	オランジェット

レーザー耐性ランキング

シトロネットやカストラートのS攻撃などのレーザーに対する耐性を並べたのがこのランキング。威力の高い攻撃こそ少ないが、対カストラート戦などでは、この数値の占めるウエイトは大きくなるぞ。

順位	機体
1	カストラート
2	プリンスタ
3	アズレウス
4	トライアド
5	シトロネット
6	グラフライド
7	ヴェントゥーノⅡ
8	オランジェット

弾耐性ランキング

ほとんどのキャラのM攻撃など、いわゆる実弾タイプの攻撃に対する耐性を並べたのがこのランキング。M攻撃は、ほとんどの機体でダメージ源になる攻撃なので、特に重要な数値になるぞ。

順位	機体
1	トライアド
2	カストラート
3	グラフライド
4	アズレウス
4	シトロネット
6	ヴェントゥーノⅡ
6	プリンスタ
8	オランジェット

ダッシュ速度ランキング

順位	機体	順位	機体
1	オランジェット(B)	9	トライアド(A)
2	オランジェット(A)	9	ヴェントゥーノⅡ(A)
3	シトロネット(B)	9	アズレウス(B)
4	シトロネット(A)	12	アズレウス(A)
4	グラフライド(A)	13	カストラート(B)
4	グラフライド(B)	14	カストラート(A)
7	トライアド(B)	15	プリンスタ(B)
8	ヴェントゥーノⅡ(B)	16	プリンスタ(A)

※機体名後ろのカッコ内はカートリッジを表す

移動速度ランキング

順位	機体	順位	機体
1	オランジェット(B)	7	ヴェントゥーノⅡ(B)
2	オランジェット(A)	10	グラフライド(A)
3	グラフライド(B)	11	シトロネット(A)
3	プリンスタ(B)	11	ヴェントゥーノⅡ(A)
3	アズレウス(B)	13	トライアド(A)
6	シトロネット(B)	14	カストラート(B)
7	プリンスタ(A)	15	トライアド(B)
7	アズレウス(A)	15	カストラート(A)

※機体名後ろのカッコ内はカートリッジを表す

機体の耐性と速度

防御能力に大きくかかわる耐性と移動速度は、機体ごとにかなりの差がある。今回はこの順位を公開するぞ。

どの機体が固い？

相手の攻撃を受けたときのダメージは、機体ごとに異なっている。攻撃に対する耐性は、攻撃種類で三つに分かれている。これを被ダメージが低い方から順に並べてランキングにしてみた。

攻撃を防ぐ技を持つ機体が多く、回避能力にも差があるので、耐性の高さ＝防御力になるわけではないが、覚えておいても損は無いだろう。

表を見てもらえれば分かる通り、とにかく耐性が高いのはカストラート。弾耐性こそ2番目なものの、総合の防御力ではトップといえる。そして、それにトライアドが続くといった感じである。

そして、ぶっちぎりの最下位がオランジェット。すべての耐性が全機体中最下位となっている。防御的な技が多いので、それほど気にはならないが、下手に攻撃をくらうと致命傷になりやすいことは忘れないようにしておこう。

では速い機体は？

移動速度に関しては、防御力とは逆にオランジェットがダッシュ、通常移動ともにトップとなっている。

ここでしっかり確認してほしいのが耐性とは違い、カートリッジA、Bで異なる性能になっている、ということ。自分の使っている機体、カートリッジを照らし合わせて、きちんと速度を把握しておくことが重要だぞ。

SENKO Encyclopedia **数値の上ではトップでも……？**：本文で説明した通り、耐性が高いからといって、防御能力が最も高い、というわけではない。やはり総合力で見れば、防御で活用できるS攻撃を持つトライアドが最も防御力が高いといえる。また、もろいオランジェットも、弾幕を防ぐ技がそろっていて速度も速いので、防御力は高めといえる。

キミは真のエンディングを見たか!?

VS.真ボス攻略

ストーリーモードで合計5回以上敵のボスを破壊すると、最終面は真ボス戦に分岐する。バッソ=セリオ以上に強力な弾幕を備えたボスに苦戦は必至。ここで紹介するパターンをしっかり頭に入れて戦いに臨もう。

第1形態

パターンA

パターンAでは、ボス下部の外側と内側に四つずつあるパーツが回転しつつ、ばら撒き弾を撃ってくる。さらに、ボスは自機の方へゆっくりと近付いてくるので、1カ所で回避し続けるのは危険だ。右の写真を参考に、キッチリとボスを誘導してやろう。

なお、パターンBへと移行する際、短時間だが　弱点へ直接攻撃できるタイミングがある。ここを逃すな！

開幕直後、まず画面左右どちらかに移動して、自機の方へボスを誘導しつつダメージを与えていく。そして……、

敵弾の密度が濃くなってきたら、間を縫って一気に反対側へ。ボスから距離を離して攻撃できると被ダメージを抑えられる。

外側のパーツをある程度破壊できれば、本体へダメージを与えられる。

基本情報

最終ボス第1形態は、パターンA～Cの三つの攻撃パターンを繰り返してくる。弱点は本体上部で、下部に付いている八つのパーツ、特に内側の四つのパーツを破壊しなければダメージが入りづらい。効率良くダメージを与えられる攻撃パターンを構築して臨もう。

なお、パターンCからパターンAへ戻るまでにボスのパーツを破壊していると、パターンAへ戻った時点でパーツが復活してしまう。ただし、破壊できなかったパーツへのダメージは蓄積されたまま。最初の時点で効率良くダメージを与えられなかった場合は破壊直前（パーツが点滅する）でとどめておき、2周目で一気に破壊してしまおう。

第1形態での被弾を最小限に抑えて、第2形態へ移ることが最重要。危ないと思ったらアンチフィールドを使おう。

各パターンごとにダメージを与えられるタイミングがある。ボスの動きを良く観察して、無理に攻撃しないこと。

パターンC

ボスの向きに対して、スペースが広い方で待ち構えて……、

一定時間1カ所で漂いながら自機をサーチした後、レーザーを照射しながら画面周囲を回転する。同じ方向にダッシュ→ターンで移動しながら回避しよう。

レーザーは見た目より多少当たり判定が小さいので、落ち着いてダッシュすればOK。ただし、勢い余ってボス本体に突っ込んでしまわないよう、十分注意しよう。

細かくダッシュして回避。ターン方向を誤って突っ込まないように気を付けよう。

画面中心付近で、小さく円を描くように移動しても回避できるぞ。

パターンB

ボスの移動を追い掛けるように画面端に沿ってダッシュして……、

画面端を大回りに移動しながら、一定間隔で密度の濃い弾幕を撃ち出してくるパターンB。

パターンAである程度パーツを破壊できていれば、飛んでくる弾の数が減るので回避は簡単。さらに本体へ大ダメージを与えるチャンスとなる。逆にパーツが多数残っているなら、攻撃は控えて2周目までガマンして、回避に専念するのがベストだ。

弾幕の外側を抜ける。ギリギリまで弾を引き付けてからダッシュするのがコツだ。

パーツを破壊していれば弾は少なくなる。本体にダメージを与えるチャンス！

SENKO Encyclopedia オランジェットやプリンスタといったメインショットの弾数が少ない機体は、なるべくたくさんの弾を一度に出せる弾幕技をチョイスしよう。それ以外の機体は、アンチフィールドにゲージを回し、被弾を最小限に。ちなみに、カストラートのアンサンブルレーザー(S)やトライアドのサジタリウス(➡➡+MS同時押し)ならば、開幕から直接本体へダメージを与えられる。

センコロのおへや

要望の多かった、曽我部先生のセンコロマンガを公開。コレが読めるのはアルカディアだけ!? アンケート次第で次回もあるかも……。サントラ情報はP178へ。

第2形態

パターンA

パターンAは、ばら撒き→密集弾幕A→ばら撒き→密集弾幕Bを繰り返す。ばら撒きは、ボス正面の画面下で中央の弾とその隣の弾の間に入って抜ける。2種類ある密集弾幕は、右の写真を参考にして回避しよう。その際、弾幕の外側の弾ならば多少はくらってもいいが、中央の密集した部分に当たると大ダメージをくらってしまう。中央の弾には絶対に当たらないように。

密集弾幕Aは、弾幕の中心から少し横に移動すれば避けられる。大きく移動してしまうと、ホーミングに当たってしまう。

密集弾幕Bは、アンチフィールドやミサイルで相殺してしまうのがベスト。避ける際は内側から2本目のホーミングの間に入ろう。

ばら撒きは、正面で少しずつ動いて間に入りつつ回避。ショットは常に撃っておこう。

基本情報

ボス内部の核が相手となる第2形態。パーツなどは無く、どこに攻撃をヒットさせてもダメージは入るが、当たり判定が小さい。ボスの攻撃を避ける際に自機の周りだけを見ずに、常にボスの位置をチェックすることが重要。

ボスのパターンは、ダメージを一定量与えるごとに移行する。どのパターンも非常に激しい弾幕を展開してくるので、各パターンごとにキッチリと攻撃の回避方法を確認してもらいたい。

第2形態は、一定時間ごとにホーミングレーザーを撃ち続ける。そのため、回避に使えるスペースが限られてくるが、少しの移動だけで十分避け切ることはできるので、焦ってダッシュしてしまわないように。

ボスの放つ弾幕には必ずすき間が存在する。たとえパニック状態になっても、最後の最後まで諦めるな!

強力な弾幕を絶え間無く撃ち続けてくる第2形態。第1形態でいかに被弾を減らすかで難度は大きく変わってくるぞ。

パターンC

正面少し横の、ボスからなるべく離れた位置で待ち構えて……、

パターンBからさらに3分の1ほどダメージを与えると、いよいよ大詰めのパターンCへ。ランダムにワープしてアンチフィールドを発生させ、密集弾幕×2＋ホーミングを撃ってくる。

密集弾幕自体は少し横に移動すれば回避できるが、ワープで自機の近くに寄られると、回避スペースが無くなって危険。思い切って弾幕の薄い部分をダッシュで突っ切って距離を離そう。

弾幕の薄いところを抜ける。ここでもホーミングには十分注意しよう。

近くにワープアウトされると、弾幕に囲まれてピンチになってしまう。

パターンB

ボスの体力を3分の1ほど減らすと、パターンBへ移行。移行直後に真正面へ高速の菱形弾を撃つので注意。その後は、ひし形弾のばら撒き＋ホーミング→高速弾の繰り返しとなる。

ここでも、ボス正面から少し横で回避しつつ、攻撃していこう。回避する際は、常にホーミングの内側で回避できるよう、最小限の動きにとどめよう。ダッシュは厳禁だぞ。

ボス正面から少しずれた位置で回避する。特にばら撒きを回避する際は、ホーミングに十分注意しよう。

ホーミングでひるまされると、一気に大ダメージをくらってしまう。

ゲージがある程度残っているならば、迷わずアンチフィールドに割り当てる。少しの迷いが死を招くぞ。

SENKO Encyclopedia キャラは何でもいいからとにかくクリアを目指したい! という人は、弾数の多いショットと効果時間の長い相殺攻撃を持ったキャラがオススメ。オランジェットやヴェントゥーノII、カストラートはボスの厳しい弾幕をMS同時押しで比較的安全に抜けられるのでオススメだ。ほかのキャラも、ボスの攻撃パターンをしっかりと理解すれば十分勝利可能だぞ。

今月も貴重なデータが満載！ 目指せ覇王!!

あらゆる戦法が円熟し、一筋縄では手の内も読めない今日このごろ。今回は知力関連など、「頭を使う」戦術の助けとなるデータを紹介！

三国志大戦
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2005年3月中旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

本記事中では、カードのレア度を下記のように表記しています。
コモン(色:白)=【C】　アンコモン(色:黒)=【UC】
レア(色:銀)=【R】　スーパーレア(色:金)=【SR】

　協力:村雨　Text:カイゼルちくわ
本記事はVer.1.003を元に構成しています

知力変動計略之巻
～知力の上下による影響～

殿、計略の中には武力ではなく、知力を上下させるものもあるのはもうご存知ですな？ この知力変動が、敵の策を根底から覆すこともあるのです！

武力を強化する計略と違って、具体的な数値の上下が目に見えないので分かりづらく、使いどころが計略コンボなどに限られている知力変動系の計略。序盤戦が重要視されている今、序盤の伏兵や攻撃計略に絡む知力の上下は、戦局を決める要素になることも多い。この機会に、その増減の効果を覚えておこう。

なお、知力はマイナスにはならず、最低値は「0」となる。知力0の状態では、知力1の武将よりもさらに計略に弱いので要注意！

【C】劉表が使う「指鹿為馬の計」は相手の知力を10も下げてしまう。かけられた武将は、ダメージ計略、妨害計略で甚大な被害を被る。

火計への影響

知力8の【C】呂範などが使う一般的な「火計」は、知力3までの武将を撤退させ、4～5の武将を瀕死にする。知力9の【R】周瑜でもこれはほぼ同じで、【SR】周瑜の場合は知力4～7の武将も撤退させる。撃たれる側の知力を多少上げても瀕死は免れないのだ。

逆に火計使いの知力を上げれば、威力がかなり上がるので強力だぞ。

水計への影響

効果範囲が武将から近いところにあるため、少し使いにくい水計系の計略。基本的に荀攸(知力8)の「大水計」は、知力8の「火計」と同じ威力で、計略を撃たれる側が知力を上げる利点はあまりない。

「水計連破」は知力増減計略を使って1発目と2発目のダメージ増加を狙うよりも、その分の士気をさらに水計連破に使ったり、【R】于吉の「降雨」に回した方が結果的に効率がいい。

落雷への影響

落雷系計略の中で最も使いやすいとされている【R】徐庶の「落雷」は、一本で知力2、二本で知力5、三本で知力7の武将を高確率で撤退させる。知力4以上の武将なら、知力を上げれば兵力の減りをかなり抑えられるだろう。

また、「落雷」で知力7以上の武将を確実に倒したい場合にも、知力増減の計略が頼りになるぞ。

伏兵への影響

知力が低い武将は、伏兵を踏んでしまうと即時撤退することが多い。しかし「賢母の助け」や「師の教え」で知力を上げた状態なら、知力10の伏兵を踏んでも撤退はしなくなるぞ。

また、「指馬為鹿の計」は敵が伏兵状態でも効果がある。知力の低い武将が進軍する方に使って、隠れている伏兵の知力を0にしてしまえば、知力が低い武将で踏んでも被害は少ない。

計略名(使用武将)	必要士気	知力上下幅
指鹿為馬の計(他:【C】劉表)	3	-10
離間の計(魏:【SR】賈詡)	6	-3
連環のススメ(蜀:【SR】龐統)	6	-10
賢母の助け(呉:【SR】呉夫人)	5	+4
師の教え(他:【R】司馬徽)	3	+6
天衣無縫(呉:【R】太史慈)	6	+5

伏兵を踏む側の武将に対して「指鹿為馬の計」をかけてやれば、いかに曹操様でも残念なことに。そのほかの武将など、推して知るべしだ。

脱・凡愚宣言!! 其之壱

効果はあるのか無いのかと、各所で騒がれているあらゆる特殊な技や状況を徹底検証。ゲーム以外の部分に労力を取られないよう、しっかり覚えよう。

弓兵はバージョン1.003で近接戦闘力が上がったが、射撃時の攻撃力も上がっている？

バージョンアップ時にその強化度合いが目立った弓兵ですが、弓攻撃の威力は変化していません！

しかし弓兵は移動速度が上がったのに伴い、すばやく目標地点に到達して攻撃を開始できるようになりましたので、結果として敵に与えるダメージの総計は、増えているかもしれませんね。

太史慈は「天衣無縫」で迎撃をくらうが、黄月英の「黄式加速装置」は迎撃されない？

答えはNO。どちらもばっちり迎撃されます。【SR】黄月英で槍兵に突っ込むことはまずないでしょうが、太史慈は槍兵に強い弓兵なので、突っ込みたくもなりますね。無敵槍が見えたら、無理せず射撃で倒しましょう。

さすがの「天衣無縫」状態の太史慈も、迎撃されると一気に兵力が減ってしまうので注意。【SR】黄月英で迎撃されるのはもはや論外!?

三国志雑記　知力を0にされてしまうと、その武将はかなり悲惨な状況になる。同じ妨害計略を食らっても、30カウント以上経過しなければ効果が切れず、ダメージ計略を受ければ即撤退は免れない。さらに自分が使う計略の効果時間は2カウント程度しかもたないため、「漢の意地」や「天啓の幻」を使うととんでもないことに……。知力ダウンの計略を、甘く見ないように！

実践的武術指南 ～ちょっと役立つテクニック集～

展開が早い最近の対戦に対応するため、今回は効率よく戦う方法を伝授しますぞ。

1秒でも早く攻城する攻城テクニック

対戦終了直前、カウントが0になった瞬間に攻城されて負けた……などという経験は無いだろうか？

そのコンマ数秒の攻城の差は、決して偶然の産物によるものだけではない。攻城の時間を短縮し、一気にゲージを奪う技を覚えよう！

最近は落城による勝敗が付きにくい。そのため一発の攻城が明暗を分けるのだ。

実は攻城の際、武将カードを城壁に密着させなくても、ある程度城壁に近付けば、攻城ゲージはたまり始める。盤面の「城壁」部分にある一番下のレンガの列あたりにカードの先端が入っていれば攻城可能なのだ。

上図のような状況が対戦中によく見られるが、この状態から味方Ⓑが攻城するには、味方Ⓐの横に移動しなければ攻城できない。しかし、実は城門の手前には城壁を攻城できるポイントがわずかだが存在する。微妙な位置調整を要するが、確実にできるようになれば、攻城時間短縮に役立つぞ。

長所を最大に活かす弓兵運用法

バージョン1.003で強化された弓兵だが、その長所を活かし切れず、ただ戦場に配置し、あとは近接攻撃力も上がってるから安心、と放置している人が多い。

近接攻撃力が強化されたのは確かだが、弓兵にとって最大の長所は射撃だ。強化された移動速度と合わせれば、この長所を最大限に発揮できるようになるだろう。この機会に、より一歩進んだ弓兵の運用を身に付けよう。

せっかく上がった移動力を、活かさないのはもったいない。着かず離れず戦おう。

移動力を活かせ!

騎兵ほどではないものの、それ以外の兵種より数段速い弓兵の移動速度。近付いてくる槍兵を相手にするなら、射撃後間合いを広げて再び撃ち、また離れると繰り返すだけで相手の兵力を大幅にケズれるぞ。

障害物を利用せよ!

弓兵は騎兵の突撃に対しては無防備といわれているが、地形や障害物を利用すればその欠点を補える。防柵はもちろんのこと、マップ上に存在する櫓（やぐら）や荒地、森などは、騎兵の移動力を大幅に下げ、突撃状態のオーラも解除してくれるので防御力もダウン！　弓のダメージがより入りやすくなるぞ。これら障害物の後ろに、移動速度を活かしていつでも回り込めるように心がけよう。

また、櫓や地形はミニマップには表示されないため、混戦中などには相手を弓兵で誘い出すと、相手がひっかかって荒地などに入ってくれることも多い。こうなるともう、相手は逃げられない！

脱・凡愚宣言!! 其之弐

まだまだあります、ちまたの噂。其之弐ではダメージ量に関して、バージョンアップ後からあちこちでささやかれている都市伝説を徹底検証しました。

騎兵が突撃を決めた際のダメージは、バージョン1.003で減った?

バージョンアップ直後によく聞いた噂ですが、答えはNO！　メーカーに確認したところ、突撃自体のダメージ量は変更無しとのこと。バージョンアップ直後は突撃状態になるまでの助走距離が伸びたことで、突撃状態になる前に敵に突っ込む人が多かったので、それを勘違いしたのかも?

【R】馬超は「一騎当千」中、敵の計略を受け付けないけど、「麻痺矢戦法」も無効化する?

妨害計略はおろか、「火計」などの攻撃計略さえも受け付けなくなる「一騎当千」ですが、答えはNO。「麻痺矢戦法」は敵武将が自身にかける計略で、飛んでくる減速効果を持つ矢そのものは計略ではないので、無効化できません！

【R】馬超は「一騎当千」中でも、麻痺矢の効果で突撃が解かれ、移動が遅くなります。「大車輪戦法」なども無効化できませんよ！

三国志雑記

上で紹介している攻城の時にカードを少し手前に置く技だが、これには別の利点もある。敵の攻城エリアに居る武将は無敵状態や突撃、弓攻撃ができないので敵の騎兵などに一方的に攻められてしまうが、この技を使っていればすぐに攻城エリアから抜け出し、迅速に敵武将を迎え撃てるのだ。攻城エリア内で近接戦闘すると、城からのダメージも受けるため、相当不利になるぞ。

軍団紹介之巻～デッキ紹介～

軍団編成の進化は止まることを知らず、日々強力な軍団が生み出されていますぞ！ 殿も新たな軍団の構成を研究してみましょう!!

蜀バランスデッキ(オススメ兵法:増援の法)

【SR】馬超(騎/コ2.5/武9/知5)	【C】夏侯月姫(槍/コ1/武1/知7)
【SR】龐統(槍/コ1.5/武4/知9)	【C】張松(騎/コ1/武1/知7)
【UC】張飛(槍/コ2/武8/知3)	

その他の武将：【SR】趙雲 【R】徐庶 【R】黄忠 【SR】劉備 【UC】法正 【C】廖化 など

※武将名の後ろにある( )内の表記は(兵種/コスト/武力/知力)を表している。

このデッキの狙い

強力だが性能や武将コスト的に尖った蜀武将をうまく組み合わせ、安定させたのがこのデッキだ。【SR】龐統の「連環のススメ」は移動速度の激減に加えて、知力ダウン効果もあり。相手の計略威力を下げられるので、積極的に使ったり、二度がけを狙うのもいい。

弓兵が多いデッキには、「挑発」で相手を引きずり出し、【SR】馬超で突撃をかければあっさり倒せるはず。

「連環のススメ」で敵を足止めしよう。特に「天啓の幻」には有効だ。

討伐方針

総武力はかなり低めだが、一通りの戦力がそろっており、計略もすべて強力なので油断は禁物。逆に計略頼みのデッキなので、常に士気を計算すれば、相手の動きはかなり予想できる。

攻めても問題無いと判断したなら、まずは【SR】馬超と【UC】張飛を倒そう。この二人は計略に弱いので、龐統の「連環のススメ」がかかっていなければ、比較的楽に対処できるはずだ。

姫天啓デッキ(オススメ兵法:再起の法)

【SR】張遼(騎/コ2.5/武9/知7)	【UC】蔡文姫(騎/コ1/武1/知6)
【C】蒯越(弓/コ1/武2/知7)	【UC】曹仁(騎/コ1.5/武6/知4)
【R】孫堅(騎/コ2/武7/知6)	—

その他の武将：【R】許褚 【R】郭嘉 【SR】賈詡 【R】荀彧 【C】陳羣 など

※武将名の後ろにある( )内の表記は(兵種/コスト/武力/知力)を表している。

このデッキの狙い

【R】孫堅の「天啓の幻」と【UC】蔡文姫の「飛天の舞い」による、爆発力と機動力を併せ持ったデッキだ。「飛天の舞い」が生む機動力で相手を混乱させ、連続突撃で相手の核となる武将を潰せたら、あとは高速連続突撃付きの「天啓の幻」で畳みかけ、一気に勝負を決めよう。

また、「飛天の舞い」で高速化した槍兵や弓兵もかなり強力で面白いので、好みで入れ替えて使ってみるのもいい。

「飛天の舞」が発動すれば騎兵の突撃効率が上がり、槍兵以外には無類の強さを発揮する。

討伐方針

槍兵と「挑発」があれば圧倒的優位に立てるので、早めにやっかいな【SR】張遼を「挑発」からの迎撃で倒そう。また「大車輪戦法」があれば、このデッキの要となる連続突撃もすべて無効化できる。

また、機動力が命のデッキなので、連環系の計略や兵法もかなり有効。その場合も、武力だけでなく知力も高い張遼が脅威なので、とにかく普段は張遼を確実に倒していくように心がけよう。

武将推挙八月版 ～こいつら強い！～

各地の戦場にて、獅子奮迅の大活躍を見せる武将を今月も紹介いたします。彼らがいれば、殿の軍団にもいい刺激になりましょうぞ！

他 【R】于吉

「降雨」は必要士気が低く、攻撃計略の中では低士気の「落雷」や「水計連破」の必要士気をさらに下げる効果がある。計略コンボ要員だが伏兵能力もあり、序盤に活躍できる。

呉 【R】太史慈

呉きっての武闘派。武力8というだけでも優秀だが、「天衣無縫」を使うと移動速度が大幅に上がり(騎兵と同じくらい)、自城への帰還も容易なため、生存率が非常に高いのも魅力。

蜀 【R】黄忠

弓兵の少ない蜀では、トップクラスの武将。蜀の優秀な槍兵に守られつつばらまく武力8の弓攻撃は非常に強力！「零距離戦法」は消費士気が4と少なく、気軽に使えるのも利点だ。

魏 【C】陳羣

相手の強化計略を無効化してしまう「雲散の計」が強力。【R】荀彧の反計と合わせれば、荀彧は攻撃、妨害計略使いだけをマークすればよくなるため、非常に安定する。

編成指南之巻 ～デッキ診断～

診断を希望する際は、現在の君主レベルや、どうしても使いたい武将などを明記して頂けると診断しやすくなり、採用率が超絶強化状態になります。採用者にはアルカディア特製図書カードを進呈しますぞ！

①大阪府　大吾君のデッキ

武将名(勢力/兵種)	武将名(勢力兵種)
【SR】諸葛亮(槍/コ1.5/武2/知10)	【C】邢道栄(歩/コ1/武4/知1)
【R】于吉(歩/コ1/武1/知8)	【C】曹彰(騎/コ1.5/武5/知2)
【UC】馬良(槍/コ1/武1/知8)	【C】劉表(弓/コ1/武1/知7)
【UC】卞皇后(歩/コ1/武1/知7)	—

特殊な落雷で一網打尽!?

「守護の剛雷」と「破壊の豪雷」がコンセプトのこのデッキ。これらの計略が発動できるまで守れる武将を投入しよう。

まずは【C】曹彰と【C】邢道栄を外し、知力が高く「復活」持ちの【SR】趙雲を投入する。そして支援過剰かと思われる【C】劉表と【C】卞皇后を外し、高武力弓による支援ができる【R】黄忠に変えてみよう。

「降雨」状態になれば、二種類の剛(豪)雷はすさまじい破壊力を発揮する。しかしその落ちる先は完全ランダムなので、かなり運頼みになる面もあるが、うまくすれば相手を一撃で全滅させられるぞ。

②千葉県　【SR】太史慈君のデッキ

武将名(勢力/兵種)	武将名(勢力兵種)
【SR】小喬(弓/コ1/武1/知4)	【UC】大喬(弓/コ1.5/武1/知6)
【R】太史慈(弓/コ2/武8/知4)	【UC】程普(弓/コ1.5/武5/知6)
【R】張昭(弓/コ1/武1/知9)	【C】虞翻(弓/コ1/武1/知8)

「遠矢の舞い」の威力やいかに?

【SR】小喬の「遠矢の舞い」で、超遠距離から敵を射て寄せ付けず、攻城には【UC】大喬の「流星招来」を使うとのこと。

今の状態だと防柵が3枚で護衛の武将もいないため、速攻をかけられると弱い。そこで計略発動まで時間がかかる大喬、【R】張昭、【C】虞翻を抜いて、【SR】呂蒙と【C】張梁を入れてみよう。高武力の弓と「黄巾の群れ」の回復で粘れる張梁が序盤を支え、後半「遠矢の舞い」と「麻痺矢の大号令」が合わされば、かなり有利になる。攻城は張梁に任せ、城ゲージを奪えたら「麻痺矢の大号令」で守り切ろう。

三国志雑記　今回のデッキ紹介で取り上げている【UC】蔡文姫の「飛天の舞い」だが、この計略の効果で速度が上昇すると、ほとんどの兵種が槍兵の無敵槍で迎撃が発生するようになってしまう。普段は足の遅い槍兵ですら迎撃が発生してしまうので、「飛天」状態の武将を操るにはかなりの慣れが必要だ。しかし普段はありえない配置や戦法も可能になるので、面白いことは請け合いだ！

覇王ノ思考

覇道ヲ征ク者

一戦目

fan114

ちょおおりゃあああ〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜!!
快進撃を続ける新進気鋭の覇王

fan114の何がすごいって、Ver.1.003が出る直前から『三国志大戦』を始めてから、わずか二カ月くらいで全国ランキング2位にまで上がってきたことだ(獲得武勇では8月7日時点で全国1位)。

デッキの話

――まず最初に、使用デッキについて聞かせてください。初めて見たときに、どう見てもダメージ計略くらって終了だろ? って思ったんですが、このデッキでどうやれば勝てるんですか?

fan114(以下fan) みんなは弱いと思うようですが、許褚がいれば相手の武力押しには連続槍で対応できるし、許褚をダメージ計略などで撤退させられても、張遼と龐徳、賈詡がいれば自城突撃で守れます。自城突撃は、迎撃、突撃、弓の射撃、計略のくらい判定がすべて無くなるんですよ。最近は落城による決着が少なく、攻城一発分の勝負になっていますから、必須テクニックですね。

――それでは、対戦で相手をしやすいデッキはどのデッキですか?

fan 調子に乗った発言をすると、悲哀系のデッキには、7対3か6対4くらいで有利だと思ってます。太史慈+多勢のデッキでも6対4くらいで有利ですね。負けるときは、許褚が一騎打ちで負けたときと、荒れ地が多く相手が連環の法だった場合ですね(笑)。

――逆に、苦手なデッキは?

fan 【R】孫堅+【SR】周瑜+他勢をはじめとする天啓系は嫌ですね。天啓の幻の爆発力と、最期の業炎は、反計と雲散が無いデッキにとってはきついですよ(笑)。

――ほかのデッキでは遊ばないんでしょうか?

fan 蔡文姫を使ったデッキで遊んだことはありますが、証がごっそり減ったので止めました(笑)。

覇王が語る対戦のポイント

――本作は攻城のタイミングがキモのゲームですが、どういうタイミングで攻城しに行きますか?

fan 基本的には確実に攻城できるタイミングでしか行きません。一カ所に固まったデッキの横を、賈詡ですり抜けて攻城することが多いですね。後は神速の大号令で敵を全滅させたときと、攻城を止めにくる敵武将を挑発で引っ張ることができる場合ですね。

――対戦中に気を付けていることは何ですか?

fan とにかく武将を撤退させないことです。非熟練者に多く見られるのは、兵力6割くらいで攻城に行って、攻城ゲージが半分以下で敵城から土煙が上がっているのに、そのまま敵城に張り付いて攻城できずに撤退させられている状況ですね。このような場合は、帰城した方がいいと思います。もし主力が攻城できずに撤退したら、後に残るのは武力負けする武将だけというケースが多いんですよ。

後は相手の勝ちパターンにはまらないようにすることですね。号令系は敵部隊の足並みがそろって初めて最大の威力を発揮するので、その足並みをそろえさせないように立ち回っています。

――相手の士気の計算はしていますか?

fan ある程度はしています。相手の士気を把握できれば、勝率はかなり上がると思いますよ。特に気を付けているのは反計と火計が使えるかどうかですね。

――ありがとうございました。

覇王の軍

fan114氏が採る魏4枚デッキ。一見穴があるようだが、彼のプレイングスキルはそれを補って余りある。

Illustration:小川 雅史

【SR】賈詡:基本的に戦闘に参加せず、敵をすり抜けての攻城役として活躍。戦闘に参加するのは神速の大号令を発令するときくらいか。

Illustration:Wolfina

【SR】龐徳:張遼とともに敵武将の掃討と守備を担当。勇猛持ちなので、一騎打ちに強い。特攻戦法は劣勢時の逆転狙いでのみ使用する。

Illustration:TOHRU

【SR】張遼:序盤は伏兵捜し&突撃役。槍兵以外には、龐徳、賈詡に神速の大号令をかければ、攻守を問わず無類の強さを発揮する。

Illustration:山田 芳裕

【R】許褚:武力9の連続槍+挑発による敵の掃討が仕事。攻城には行かず、攻城を阻止する敵を倒すのも重要な役目。

fan114についてのこぼれ話

連続槍を見せてもらった!
氏の強さを支る一因である許褚の連続槍。対戦を拝見したが、敵武将の兵力がみるみる減っていく様は見ていて感心する。それでも当日はラグの影響であまり早くはなかったとのこと。すげぇ。

兵法MASTER 再起の法!
氏が再起の法を使っている理由は、再起の法ばかり使って覇王になったため、ほかの兵法のレベルが低過ぎるためだ(レベル3くらい)。覚えていない兵法も結構あったりする。連環の法とか(笑)。

君主名の由来?
fan114氏は元々KOFプレイヤーで、KOFコミュニティの一つであるFAN連合というものに所属しているのだ。ぶっちゃけると、FAN連合の会員No.114みたいな感じだ(笑)。

21代目fan114
fan114氏の君主カードは21代目。以前使っていたICは9代目と合わせれば30代目になる。覇王になるのは簡単ではないのだ。覇王になるために必要なものは「やり込みと情熱」と本人の弁。

新たな可能性を求めて ひたすらまい進あるのみ!

Quest of D(Ver.1.20a)
■メーカー：SEGA-AM2/セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル+アナログレバー+4ボタン
■バージョンアップ日：2005年6月29日
■使用基板：Chihiro™

最高段位になって、アイテムが一通り集まったら終わり……とはならないところが本作の奥深さ。新Dフォースカードを組み込んでデッキを改造したり、さらなる難関にチャレンジしたりと、お楽しみ要素はまだまだあるぞ。新たな可能性を見い出して遊び尽くそう!

性能をチェックし デッキに組み込め!

新スキル特集

追加カードのうち、職業別のスキルをピックアップして特集。詳細な性能と、それを組み込んだデッキを紹介していこう。

Text:ちゃっきー

新スキル追加でデッキはどう変わる?

まずは、各新スキルを職業別にチェックしてみよう。
　戦士は、片手斧のコンビネーションスキル1種と、片手剣&槍の全方位攻撃スキルが追加された。いずれも主戦力とまではいかないものだが、強さを維持しつつ変化を加えるには十分な性能を持っている。特にハンドレットソードはDEXのパーマネント効果が高く、使いやすい。ヴァンガードラッシュを中心としたデッキに組み込んでみよう。
　僧侶スキルは、いずれも補助系のもの。使うとすれば、状態異常になりやすい協力ダンジョンにキュアオールを持ち込む程度か。反射系スキルは趣味的な使い方になる。
　そして、何といっても注目なのが魔法使いスキルだ。特にレアの誘導系魔法は、多数の敵を相手にするルームガーダー戦や、大ボス戦で大活躍する。アンコモンの武器スキル3セット、スクロール7枚、誘導系のレア新スキル1枚、回復9枚というのが、魔法使いデッキの王道になりそうだ。

理想的な魔法使いデッキの例。誘導系のレア魔法は、1枚でも十分な威力を発揮する。

忘却の神殿のようにステータス異常が起きやすい場所なら、キュアオールはアリ。

ハンドレットスラッシュは強力な槍が無いためイマイチ。使うならハンドレットソードの方か。

新スキルダメージデータ

各スキルのダメージを調査してみたところ、左表のような結果が得られた。ダメージ数値は、無属性のホワイトドラゴンに対し、正面密着状態からヒットさせたときのもの。魔法は標的との距離によって威力が変わるので注意してほしい。
　注目は、戦士の全方位攻撃スキル。段数が多いため、結果的に枚数を増やしたときのダメージアップがかなり大きい。そうそう手に入るものではないが、大量に組み込んだデッキも一度試してみたいものだ。

■武器スキル

※ダメージの測定には、以下の武器を使用。カッコ内は攻撃力。片手剣・ファルシオン+5(70)、片手斧:バトルアックス+5(75)、槍・オウルパイク+5(58)、杖:マナスタッフ+5(57)。

レアリティ	スキル名	種別	職業	消費EN	最大積み時ステータス補正	ダメージ値(STR50時) 最大積み×1	最大積み×2
UC	バーサーカーラッシュ	片手斧	戦士	–	STR+1/VIT+1/DEX+5/AGI+1/LUC+1	111/92/129	124/103/144
R	ハンドレットソード	片手剣	戦士	10	STR+1/DEX+9/LUC+1	89×7	102×7
R	ハンドレットスラッシュ	槍	戦士	10	STR+1/DEX+9/LUC+1	51×7	67×7
UC	ホイールオブチャリオット	杖	魔法使い	–	STR+1/INT+5/DEX+10	57/43/57/85	67/56/67/100

■魔法スキル

レアリティ	スキル名	職業	消費EN	最大積み時ステータス補正	ダメージ値(INT100時) 1枚	最大積み×1	最大積み×2
R	ハードインフェルノ	魔法使い	8	STR+2	341	351	362
R	サンダーストーム	魔法使い	8	DEX+5	288	299	309
R	サラマンダースピリット	魔法使い	12	STR+2	126×4	137×4	147×4
UC	サンダーチェイン	魔法使い	9	–	61/74/88	82/99/118	103/124/149
R	タラニスサンダーチェイン	魔法使い	14	DEX+5	87/104/124/149	97/116/140/167	106/129/155/186

レア魔法は、枚数を増やしても大幅なダメージアップが望めない。ハードインフェルノやサンダーストームなど単発のものは、1枚あれば十分だ。

QOD事典
戦士デッキ(左ページ)のeアイテム構成:戦士デッキはセオリー通り。STRは戦士用の鎧とルビー×3があれば十分なので、装飾品など残りの欄はDEXアップに活用しよう。戦士2の場合はスキルのパーマネント効果とスピードリングだけでもDEXが十分な値になる。さらにスピードを上げたいならサファイアを入れることになるが、これをエメラルドにしてもいい。

戦士&魔法使い 新デッキ考察

ここでは、最難ダンジョン「白夜の王」攻略を踏まえた新スキルデッキを四つ紹介。どれも"最強"を目指したものではないが、面白さと強さを兼ね備えたデッキなので、カードが集まったら試してみよう。

戦士2 片手剣ラッシュデッキ

SAMPLE DECK

- ・ヴァンガードラッシュ(6枚)×3
- ・ハンドレットソード(4枚)×2
- ・回復&食糧×9

ヴァンガードラッシュを中心としたデッキの改造版。DEXはスキルカードのパーマネント効果だけで+63上がるので十分だが、さらに攻撃スピードを上げたいならeアイテムを活用しよう。後は、サブ武器として牛人の両手斧があればベスト。柵の向こうに居る敵への対策ができる。

戦術

このデッキが真価を発揮するのは対ドラゴン戦。ヴァンガードラッシュでひたすら攻撃しつつ、ドラゴンの攻撃を見たらキャンセルしてハンドレットソードへ。これで、ダメージを受けること無くひたすら攻撃し続けられる。ボス戦までどれだけENERGYを温存できるかが勝負だ。回復は肉を多めに。

ハンドレットソードは全方位攻撃なので、ヴァンガードラッシュの途中でもキャンセルできる。

戦士1 片手&両手斧を組み合わせたデッキ

SAMPLE DECK

- ・バーサーカーラッシュ(6枚)×2
- ・アーマーブレイカー(6枚)×2
- ・デッドエンド(2枚)
- ・回復&食糧×9

バーサーカーラッシュを中心に据えたデッキの例。アーマーブレイカーやeアイテムのサファイアでDEXを補い、デッドエンドの使い勝手を上げていこう。攻撃力アップ狙いでアーマーブレイカー1枠をバーサーカーラッシュに変え、DEXをeスピードリングなどで補うのもいい。

戦術

バーサーカーラッシュ→武器キャンセルアーマーブレイカーが基本。周りに敵が居るならデッドエンドを使おう。月の弓キャンセルを活用する場合は、バーサーカーラッシュ2段目キャンセルを交えてせん滅スピードアップ。ダメージ効率がいいのは1段目キャンセルだが、難しい上に武器の劣化が心配。

バーサーカーラッシュから武器切り替え。その後の追撃は、周囲の状況に応じて変えていく。

魔法使い2 パワー型杖デッキ

SAMPLE DECK

- ・ホイールオブチャリオット(6枚)
- ・ハードスラッシュ(11枚)
- ・サラマンダースピリット(4枚)
- ・ハードインフェルノスキル(4枚)
- ・回復&食糧×10

STR強化を重視した杖デッキ。カードのパーマネント効果&eパワーリング+5(★パワーリングが理想)&eルビー×3で初期STRが42に。これで、マナスタッフのダッシュ攻撃がダメージ100を超える。ボス戦での魔法詠唱用に、クリスタルワンドor黒魔術師の鎌も持っていこう。

戦術

道中はマナスタッフのダッシュ攻撃で突き進む。敵が複数居ないときは、ダウンを奪った後にホイールオブチャリオットで追撃していくといい。柵の向こうに居る敵は、ハードインフェルノで倒せばOKだ。中ボス戦&ホワイトドラゴン戦は、INTの上がる武器に持ち替えてサラマンダースピリット!

ホイールオブチャリオットはダウンした敵に当たりやすいのが長所。ダメージは低めだが……。

魔法使い1 ボス戦最強! 魔法デッキ

SAMPLE DECK

- ・アーマーブレイカー(6枚)
- ・タラニスサンダーチェイン(4枚)
- ・ハードインフェルノスクロール(10枚)
- ・サンダーストームスクロール(5枚)
- ・回復&食糧×10

ダメージ源を魔法のみに求めたデッキ。DEXはアーマーブレイカーとタラニスサンダーチェインで+25になる。武器は表に邪鬼の雷(炎)杖、裏にINTの上がるクリスタルワンド、というのが理想だ。さらに魔法を強化したいなら、eエメラルドでクリティカル率をアップさせよう。

戦術

スクロールは道中で消費。属性杖のダッシュ攻撃でダウンを奪い、武器キャンセル(→クリスタルワンド)からスクロールにつないでいこう。通常はハードインフェルノ、氷系の敵にはサンダーストームを使っていく。ホワイトドラゴン戦では燭台を黄色にし、タラニスサンダーチェインを打ち込め!

スクロールは、敵によって使い分けよう。氷系の敵に対してはサンダーストームが有効だ。

QOD事典

魔法使いデッキのeアイテム構成: 魔法使いデッキの場合は、やはり防具でINTを稼ぎたい。ウィザードハット、ウィザードローブorシャドウローブ、ウィザードブーツは王道となる装備だ。魔法使い1は魔法主体なので、ルビーは少なめにしてもいい。空いた欄でDEXやLUCを稼ごう。魔法使い2の場合はSTRアップを第一に考える。残りの欄はサファイアがベストだ。

通信協力最上級ダンジョン・シングルプレイ

一人“白夜の王”徹底攻略

※記事内の敵の表記　オークチーフ!: オークチーフ　ガーディアンリザードマン: GUザード　ロイヤルリザードマン: RUザード　フロストサラマンダー: サラマンダー　スケルトンナイト!: スケルトン　ミノタウロスサージェント Mサージェント　※MAP内の番号は倒す敵の順番。▲は自分の向きが重要な場合に使用。

ホワイトドラゴンクリアを目指せ！
通信協力最上級ダンジョンである白夜の王を一人でプレイし、宝玉無しの4階経由でホワイトドラゴンを倒そうというこの企画。比較的簡単なので、ぜひ試してもらいたい。

Text: [illegible]

知識いろいろ

当面の目標はホワイトドラゴン＝中央の扉へ到達することとなのだが、現バージョンではスタートしてから7分以内にルームガーダー戦を終わらせることが条件になっている。

戦士は3秒でEN1、魔法使いは6秒でEN1、僧侶は7秒でEN1を消費するので、これが時間の目安になるぞ。

この時間設定をクリアするためのポイントはSTR。50を越えると影響率が低くなるが、威力アップは間違い無いので、可能な限り上げたい。AAA1セットでギリギリ倒せるか、その後に追撃が必要かで、タイムにかなりの差が出るからだ。また、多くの人が必要と考えそうなAGIだが、これは多少上昇させただけでは、タイムをほとんど短縮できないので注意しよう。

時間で減るENで現在の経過タイムを把握。戦士は4階到達時に0以上欲しい。

宝玉無しの地下4階経由で真ん中を開ける！　通信協力プレイとは違う面白さだ。

両手剣戦士 デッキ&eアイテム

今回の記事では、最も簡単な両手剣の戦士を使って攻略していく。ここから発展させよう。

両手剣は集団戦闘のせん滅にかかる時間が短く、比較的楽にクリア可能。バスタースラッシュはDEXによって2段目が空振りすることがあるので、空振りしない数値を維持しつつ、STRを上げよう。

また、防御力にも注目。スチールボディを使ったごり押しが強力だが、防御力が低いと受けるダメージが高く、必然的に回復系が多く必要になる。これは毒ダメージにもいえること。ダークマジシャンの毒玉を受けたときのために、解毒薬を持ち込むといい。

なお、遠距離攻撃が無いと先に進みにくい場所があるので、牛人の両手斧 or オウルバイクが必須になる。

SAMPLE eITEM

- ・グレートヘルム＋3
- ・ブリガンダイン＋5
- ・ギャザーブーツ＋5
- ・クレイモア＋5×2セット
- ・ドラゴンキラー＋3
- ・牛人の両手斧
- ・ルビー×3
- ・サファイア×3
- ・スピードリング＋5
- ・解毒薬
- ・地図

eアイテムは鎧に注目。ブリガンダインとアイアンアーマーはSTR+5なので、どちらかを装備するのがオススメ。後は防御力重視の方向性だ。このダンジョンは、慣れるとダメージのほとんどが物理攻撃になるので、属性耐性はあまり重要ではない。なお、装飾品をバスタースラッシュ×24枚のときにスピードリング、28枚のときはパワーリングにすれば、2段目の空振りが無くなる。牛人の両手斧かオウルバイクは忘れずに。

SAMPLE DECK

- ・バスタースラッシュ×24
- ・サンダーストーム×4
- ・スーパーヒール×3
- ・肉類×3
- ・ハイポーション×1

このデッキのポイントとなるのはサンダーストームスクロールで、敵を吹っ飛ばすことが目的となる。サンダー系スクロールなら何でもいいが、サンダーストームなら一部の敵へのダメージ源として使える。回復は4階前、4階後、ルームガーダー後にスーパーヒールを1枚ずつ使用。EN回復の肉系は4階前、4階後に1枚ずつ使う。なお、慣れてくるとバスタースラッシュ28枚の方が楽になる（ハイポーションなどを抜く）。

その他のデッキ

両手剣デッキ以外でも、以下のデッキでホワイトドラゴンへ高確率で到達できる。立ち回り方と月の弓キャンセルに慣れる必要があるので、両手剣で慣れてから挑戦しよう。

片手剣、片手斧のデッキはどちらもサファイアの代わりにトパーズを入れ、装飾品はパワーリングに。AAAの2段目を月の弓でキャンセルするのが基本戦法になり、大型の敵にはAAAをひたすら繰り返す形。動作がコンパクトで被ダメージを少なくできるため、回復は少なめだ。

槍デッキは両手剣と似ているが、パワーリングでダメージアップを図る。ライトニングランサー止めの連発が基本だが、ダメージ効率はほかのデッキに比べやや悪い。

槍戦士

■デッキ
- ・ライトニングランサー×28
- ・スーパーヒール×3
- ・肉類×3
- ・ハイポーション×1

■アイテムチェンジ
- ・オウルバイク＋5×4
- ・パワーリング＋5

片手斧戦士

■デッキ
- ・オーガラッシュ×30
- ・スーパーヒール×3
- ・肉類×2

■アイテムチェンジ
- ・バトルアックス＋5×2
- ・月の弓
- ・パワーリング＋5
- ・トパーズ×3

片手剣戦士

■デッキ
- ・ヴァンガードラッシュ×30
- ・スーパーヒール×3
- ・肉類×2

■アイテムチェンジ
- ・ファルシオン＋5×2
- ・月の弓
- ・パワーリング＋5
- ・トパーズ×3

MAP攻略の前に

両手剣デッキであれば、AAA（以下：1セット）を繰り返すだけでもダメージ効率に優れるが、フロア1の長さや道中のミスなども考え、できるだけダメージ効率を上昇させたい。そこでオススメなのがバスタースラッシュ2段止め（Aを2回入力する）と強攻撃、ダッシュ攻撃（以下：D攻撃）。

強攻撃、ダッシュ攻撃は威力は低いが、それぞれダウン状態を継続しない、移動を兼ねて攻撃可能、といったメリットがある。

ダウン状態が継続されないので次の1セットが全段ヒット。ダメージ調整に使おう。

1セットを決めていったんダウンを奪った相手へ強攻撃を当てると……、

QOD事典
今回の記事では、ショップ売り消費アイテムを解毒薬と地図のみに絞って攻略している。eアイテムのフレアバーストやサンダーボールを持ち込めば、牛人の両手斧やサンダーストームのスクロールは必要無い。ただし、GOLDは赤字になりやすいので注意しよう。また、道中で肉を拾ったら、スチールボディとマインドアイズを適度に使うといい。

フロア2

終了時EN目標:40	
TIME	2F-A 1:50～2:10
	2F-B 1:45～1:55
	2F-C 1:40～1:50

フロア1で地図を使い、速攻で駆け抜けた段階で、ENが80以上あれば合格。フロア2開始直後は視点を右に向けて進めば、2F－Cのパターンのときにスムーズに進める。なお、A－1へ到達前に立ちはだかるグールとコカトリスは、倒してから進もう。

A-1

まずは奥のレバーを下げて左の柵を開く。すぐにGリザードへダッシュ攻撃を当てて、左のスケルトンへと接近、1セットをたたき込もう。スケルトンを倒したら、敵の動きを見つつレバーを降ろす。次はグールを優先して倒そう。コカトリスのブレスは、一度避けてからレバーを引くといい。

- ① **スケルトン** 1セット→強攻撃→1セット
- ② **グール** 1セット＋α
- ③ **Gリザード** D攻撃→2セット
- ④ **コカトリス** 1セット＋α

A-2

スタート直後の位置関係で、左奥を向きつつコカトリスを攻撃して瞬殺する。このときに、1セットの3段目がスケルトンへ当たる。すぐにGリザードへ接近または、Gリザードの攻撃を横へ避けてからGリザードを倒そう。うまくいけばスケルトンも一緒に攻撃でき、2体ともまとめて倒すことができる。

- ① **コカトリス** 強攻撃→1セット
- ② **Gリザード** 2段止め→1セット→D攻撃
- ③ **スケルトン** 3段目のみ＋α

A-3

Gリザードを倒したら、牛人の両手斧に武器を替えよう。コカトリスはサンダーストーム3発で1体を瞬殺した後、もう二体を強攻撃のデッドエンドで倒す。なお、スチールボディをかけてコカトリスから先に倒すのも有効だ。戦闘終了後にすぐ部屋を出てしまうと、鉄球トラップに引っかかるので要注意。

- ① **Gリザード** 2段止め×2→1セット
- ② **コカトリス** サンダーストーム→牛人の両手斧
- ③ **コカトリス** サンダーストーム→牛人の両手斧

B-1

中央に氷トラップがあり、スタート直後はGリザードが勝手に凍結しやすい。スケルトンを倒したらその場でGリザードが来るのを待ち、攻撃を避けた後に瞬殺しよう。レバーを下げたら、スパンキーを優先して倒す。動きが素早いので、マップ中央からくぼみに接近する感じでダッシュ攻撃を出すといい。

- ① **スケルトン** 2段止め→1セット→強攻撃
- ② **Gリザード** 2セット＋α
- ③ **スパンキー** D攻撃→1セット
- ④ **ダイアーウルフ** 1セット→D攻撃

B-2

敵が動き始めるのと同時に強攻撃を当てるタイミングを覚えよう。まずはスパンキーを画面中央へ吹っ飛ばして、スケルトンに当てる。その後はGリザードをロックして攻撃していると、スケルトンも巻き込みやすい。自分→Gリザード→スケルトンを直線にする位置取りで戦うと、素早く倒せるぞ。

- ① **スパンキー** 強攻撃→1セット
- ② **Gリザード** D攻撃→1セット→D攻撃×2
- ③ **スケルトン** D攻撃＋α

B-3

部屋に入ったら、まずレバーを倒して奥のスパンキーを攻撃。スパンキーを倒すと自分の右後ろにダイアーウルフが接近している。きびすを返してダイアーウルフへダッシュ攻撃を仕掛けよう。スケルトンを倒した後はレバーを引くのだが、その直後に柵で分断されないよう、Gリザードの動きに注意すべし。

- ① **スパンキー** 強攻撃→1セット
- ② **ダイアーウルフ** D攻撃→1セット
- ③ **スケルトン** 2段止め→1セット→D攻撃
- ④ **Gリザード** 2段止め×2→1セット

C-1

コカトリスを倒し終わった瞬間に、オークチーフが攻撃を仕掛けてくる。前転でよけてから攻撃しよう。レバーを下げたらダイアーウルフを瞬殺するのだが、倒し終わったくらいのタイミングでスケルトンが魔法を撃ってくることがある。くぼみの中に入り込んで、魔法を避けつつ視点を切り替えるといい。

- ① **コカトリス** 強攻撃→1セット
- ② **オークチーフ** 1セット→強攻撃→1セット
- ③ **ダイアーウルフ** 1セット→D攻撃
- ④ **スケルトン** 2段止め→1セット→D攻撃

C-2

最初は画面中央へとコカトリスを吹っ飛ばす。強攻撃キャンセルの後の1セットを遅らせて出すと、スケルトンやオークチーフに当てやすい。その後は、オークチーフの突進を前転やガードなどで1回しのいでからロックして攻撃。自分→オークチーフ→スケルトンという位置関係を保ちながら戦おう。

- ① **コカトリス** 強攻撃→1セット
- ② **オークチーフ** 3セット
- ④ **スケルトン** 1セット＋α

C-3

レバーを下げたらダイアーウルフを狙う。ただし、斜めから攻撃するのではなく、図のように真下から攻撃すること。これで1セットの3段目がコカトリスにヒットする。吹っ飛んだダイアーウルフにダッシュ攻撃を当てたら、すぐに左側へ前転をしよう。これでスケルトンの魔法を回避できるので、後は手早く料理。

- ① **ダイアーウルフ** 1セット→D攻撃
- ② **コカトリス** 3段目のみ→1セット
- ③ **スケルトン** 2段止め→1セット→D攻撃
- ④ **オークチーフ** 3セット

QOD事典 慣れてきたらフロア2のスタート直後に右を見て前進。2F-Cのマップだったら進み、それ以外は直進。次に氷噴射トラップの奥にあるエスカレーターを見て、それが噴射に対して平行だったら2F-Bなので先に進む。エスカレーターに対して垂直だったら2F-Aなのでマップ左を進むといい。2F-Aのパターンは左ルートで行く方が楽だからだ。

フロア3

終了時EN目標:0

TIME	
3F-A	1:55〜2:05
3F-B	1:40〜1:55
3F-C	2:00〜2:20

タイムが変動しやすいフロア3。魔法やブレスをくらったり、ダウン→トラップといったタイムロスが多いので、場数を踏むのが重要。フロア4への階段を下りる時点で残りEN5〜10程度を目指そう。0ギリギリだと、ホワイトドラゴンへ確実に到達できるとは限らない。

A、B、C-1

部屋に入ったらサンダーストームを1発撃ち、魔法を使う敵を吹っ飛ばしておこう。敵出現前は隅で待ち、出現と同時にサラマンダーをロックして隅に追い込む形で攻撃する。強攻撃→1セットまで決めたら、左に向かって前転すること。これでもう1体のダッシュ攻撃をかわせる。後はサラマンダーを優先で。

① サラマンダー
強攻撃→1セット→1セット

② GリザードorRリザード
1セット＋α

A-2

部屋の上部、隅の方で戦うとダークマジシャンが反応しないので楽。サラマンダーを倒した後はRリザードだが、神罰トラップで勝手に凍結するなど行動がパターン化しにくい。逆に自分が凍結しないように、注意しながら攻撃しよう。あまり左側へ行かない分には、神罰トラップの下側から攻撃しても大丈夫だ。

① サラマンダー
2段止め→1セット→D攻撃

② Rリザード
2セット＋α

A-3

部屋開閉の床スイッチを踏むと、奥の噴射トラップが見える。噴射間隔を見つつ、トラップ前で立ち止まることのないように侵入しよう。サラマンダー2体とロバーはほとんどの場合右下付近に集まってくるが、ロバーがあまり接近してこないようなら、先にダークマジシャンを倒してしまおう。

①② サラマンダー
1セット→強攻撃→1セット

③ ロバー
1セット

④ ダークマジシャン
サンダーストーム→牛人の両手斧

B-2

マジシャンの出現位置でスチールボディをかける。マジシャンを倒したら、針トラップのあるところで戦おう。サラマンダーに凍らされるとタイムロスになるので、サラマンダーを優先すること。また、1セット出し切って敵を分散させるのもタイムロスなので、基本は2段止めでまとめて攻撃しよう。

① マジシャン
2段止め

② サラマンダー
2段止め→1セット→D攻撃

③ Rリザード
2段止め→1セット→D攻撃

B-3

壁沿いに、1体目のRリザードの後ろを取る位置に行きつつ、視点はマジシャンの居るマップ下方向に向けよう。氷トラップとマジシャンの魔法に注意しながら、1体目を手早く倒す。次はマップ上の壁に沿って移動すると2体目のRリザードの突きをかわせるので、すぐに近付いて攻撃すること。

①② Rリザード
2段止め→1セット→D攻撃

B-4

マジシャンがマップ右下に居るので、上から順に倒していく。中央のサラマンダーと戦闘中に、床スイッチを踏んで柵が開いてしまうとRリザードが厄介なので、なるべく床スイッチを踏まないような位置で倒したい。サンダーストームが余っているなら、使いつつ接近するといいぞ。後はマジシャンに注意しよう。

① Rリザード
2段止め→1セット→D攻撃

② サラマンダー
2セット＋α

③ Rリザード
2セット＋α

C-2

中央のサラマンダーを倒す際、入り口付近に居るマジシャンに視点を向けてもいいが、氷トラップに引っかからないように注意しよう。サラマンダーに対しては背後から攻撃して、くぼみから出ないようにする。サラマンダーを倒した後は、ロバーをD攻撃でダウンさせつつレバーを下ろそう。

① サラマンダー
2段止め→1セット→D攻撃

C-3

マジシャンを素早く倒したら、サラマンダーへD攻撃を当てる。その後視点を中央へ向けつつ、Gリザードに近付いて攻撃を誘いながら、サラマンダー側へ前転する。その後すぐにサラマンダーを倒そう。Gリザードは発狂状態になると面倒なので、そうなる前にサラマンダーを倒すことが重要だ。

① マジシャン
2段止め

② サラマンダー
D攻撃→2セット

③ Gリザード
1セット＋α

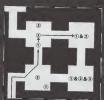
C-4

マップ右上にマジシャンが居るので、まずは下側から攻略。Gリザードを瞬殺したらレバーを下ろして中央へ。マジシャンの動きに注意しながら、サラマンダーを倒そう。マップ上部で倒した場合にサンダーストームが余っていたら、レバーを引く前にマジシャンに使ってダウンさせておくといい。

① Gリザード
2段止め→1セット

② サラマンダー
D攻撃→2セット

QOD事典

3F-Aの最後の部屋のパターンは、部屋に入ったらマップ上方へ移動して右上で戦うのも有効。こちらは途中に居るロバーを無視して最初に右上に行くことが重要。こうするとサラマンダー2体とロバーが必ず集結する。ただし、乱戦になるのでサラマンダーのブレスで凍ると大惨事になることも……。タイム的にはこちらの方が早くなる。

ダークマジシャンに注意

フロア4

ダークマジシャンの重力弾と一方通行のマップに注意。タイムに影響しやすい場所だ。

下準備と開幕

一方通行部屋へ入る直前に肉を1枚使い、スチールボディとマインドアイズを唱える。

そして二つ目の部屋へ行き、入り口付近で図のようにダークマジシャンへ1セット。すると3段目がRリザードに当たるので、D攻撃→1セットでRリザードを倒そう。

スタート直後にダークマジシャンを攻撃。タイミングが遅いとワープされるので注意。

立ち回り

Rリザードを倒したら、そのままレバーを下げて三つ目の部屋へ。注意するのはダークマジシャンの動きで、D攻撃を当てに行く際にワープをされると、自分の後方、つまり二つ目の部屋に出現してしまい、柵が閉まって攻撃できないという状況に陥りやすい。ダークマジシャンがワープしたら、素早く元の部屋へ前転して戻るクセを付けておこう。

三つ目の部屋からは、部屋の中の敵を全滅させて次へ進んでいく。大体四つ目の部屋を攻略中辺りでスチールボディが切れるので、慣れないうちは肉を使ってスチールボディを唱えるといいぞ。

攻撃したときに、ダークマジシャンが前の部屋へワープするのはよくある。要注意。

① **ダークマジシャン** 1セット
② **Rリザード** 2セット+α
③ **Mサージェント** 4セット+α

ルームガーダー戦

最初はパターンで、途中からごり押しに変化。体力の少ない敵から瞬殺していけば楽にクリアできる。

ルームガーダー戦へ突入する前に、スーパーヒールと肉を使用し、スチールボディとマインドアイズをかけよう。

スタート直後はダークマジシャンへ向かう。到達後すぐに2段止めを当てると、ギリギリ動き出す前に倒せるぞ。

次にマップ中央へ向かって斜めに前転→移動。この動きで、左から来るRリザードの突きをかわせる。そのまま自分→Rリザード→デーモンを直線に結ぶ位置関係にしたら、Rリザードへ1セット→D攻撃→1セットで攻撃しよう。デーモンの魔法をRリザードに当てるのがコツだ。

残ったデーモンとMサージェントは、デーモンにロックしつつひたすら攻撃。パターンにしようとすると、逆にタイムロスになるので注意。

なお、ルームガーダー戦からドラゴンキラーを使ってもいい。覚えておこう。

ダークマジシャンを倒したら斜め下へ前転→移動でRリザードの突きをかわそう。

① **ダークマジシャン** 2段止め
② **Rリザード** 1セット→D攻撃→1セット
③ **デーモン** (1セット→D攻撃)×n
④ **Mサージェント** 1セット×n

ホワイトドラゴン戦

ここまでくれば後はノーダメージで楽に倒せる。欲張ってダメージを受けないように。

ホワイトドラゴンまで来れば、後は左後方から1セットを入れていくだけで楽に倒せる。HPが80程度あればEN0でも倒せるぞ。ただし、ホワイトドラゴンの体が赤くなって魔法を使ってくると厄介。それ以前に倒せるよう、1セット→攻撃回避→1セットをしっかり決めること。

燭台を灯さずとも大ダメージが入るのでかなり楽勝。ノーダメージで倒せるように。

安定はしないが可能

他職業について

戦士に比べて格段に難度が上がる他2職業。オーガラッシュで何とかしよう。

僧侶と魔法使いでホワイトドラゴンクリアを目指す場合、オーガラッシュのパワーに頼るしかないのが現状。フロア1のマップの長さやフロア4、ルームガーダー戦のアクシデントが大きく影響するため、編集部では僧侶だと約4～5割、魔法使いは1割程度しかホワイトドラゴンへ到達できていない。

ポイントになるのは回復の数。回復は最低限に抑え、オーガラッシュ30枚で極限までダメージアップを図る。魔法は主にフロア4とルームガーダー戦で使っていく形だ。

これを参考にしつつ、自分なりのパターンを作ってホワイトドラゴンを倒そう。

魔法使い編

■デッキ

・オーガラッシュ×30
・ハードインフェルノ×1
・スーパーヒール×3
・スノーストームインパクト×1

■eアイテム

・ウィザードハット+3
・マジックアーマー+3
・ウィザードブーツ+3
・パワーリング+5
・邪鬼の雷斧
・地図
・ルビー×3
・ダイヤモンド×2
・牛人兵の斧×2
・牛人の両手斧
・月の弓
・解毒薬

魔法はフロア3の最初でサンダースキルズを1回、フロア4で次の部屋へ移動をする直前にスノーストームインパクトを使う(計3回)。ハードインフェルノはルームガーダー戦のRリザード用だ。武器については、邪鬼の雷斧のダメージが比較的高く使いやすい。フロア4とルームガーダー戦で牛人兵の斧に持ち替えよう。鎧はマジックアーマー以外だとフレイムアーマーが候補。ホワイトドラゴン戦では燭台を黄色にして戦わないとキツイので注意。

僧侶編

■デッキ

・オーガラッシュ×30
・ソング オブ パワー×1
・スーパーヒール×3
・肉類×1

■eアイテム

・ビショップキャップ+3
・プロテクトローブ+3
・ギャザーブーツ+5
・パワーリング+5
・牛人兵の斧×4
・ルビー×3
・ダイヤモンド×2
・月の弓
・牛人の両手斧
・地図

デッキではソング オブ パワーに注目。ホワイトドラゴンに到達するにはENを約30以上残す必要があるので、逆をいえば道中でソング オブ パワーを4回使える。フロア4で2回、ルームガーダー戦で1回使おう。ホワイトドラゴンでは肉を使用し、ソング オブ パワーを2回使って倒す。燭台を灯さなくても倒せるぞ。eアイテムは防御力重視で、ルームガーダー戦での事故死を無くすためにダイヤモンドを入れている。鎧はカズラでもいいが、ダメージは受けやすくなる。

QOD事典

僧侶、魔法使いの上のデッキはホワイトドラゴンへ到達するのに失敗すると、左部屋で苦戦を強いられる。サブミッションに成功してノーコンティニューなら、3階のEXITから脱出しても攻略度が下がらないので、タイム(残りEN)と相談して脱出してもいいだろう。また、道中に慣れるまではEXITを活用するのも手だ。くれぐれもサブミッションクリアを忘れずに。

※記事中では以下の略称を
使用している場合があります。

アークドライブ…AD
ブラッドヒート…BH
ブローバックエッジ…BE
マジックサーキット…ゲージ
【 】内……ビートエッジでのつなぎ
・……特定の通常技のつなぎ
BE○○……○○のブローバックエッジ
EX○○……○○のEXエッジ
Ⓒ➡……キャンセル
Ⓙ➡……ジャンプキャンセル
Ⓢ➡……スーパーキャンセル

全国の頂点を目指そう!

MELTY BLOOD Act Cadenza

メルティブラッド アクトカデンツァ
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2005年3月
■使用基板：NAOMI GD-ROM

IMPRESSION
夏の熱い大会も終わっても、まだまだ盛り上がりが加速する本作。やり込みを怠らず、次はセガのシングル戦決勝へ向けて突っ走ろう。しばらくしたらキャラランクも出したいところですね。

クセのある技が意外と多い本作では、技の対策も重要。特に対処しづらい飛び道具を中心に、対処法を伝授。また、いつものキャラ攻略に加え、8月13日に埼玉ポピーで行なわれた、大規模な3on3大会もリポートも必見!

※……部が独自に調査したものです。1フレーム＝60分の1秒。

技の弱点を知る 強力な技への対処法

思わずくらってしまう強力な技の数々。これらにきっちり対処することで、相手の得意なパターンを突き崩していこう

好き勝手に撃たせないように 各種飛び道具への対策

とにかく攻めが強力な本作。強気に攻めて、思わず飛び道具をくらってしまうこともしばしば。焦って攻める前に、相手の飛び道具にはきっちり対処することが重要だぞ。

普通の飛び道具

安易にガードしないことも重要。避けられるなら、ガードしないようにしたい。

簡単なのは空中ガード。行動の幅が広がるので、たまに交ぜていこう。

ただ地上でガードするだけでは状況を打破できない。攻め込むキッカケを作るなら、空中ガードやシールドを使おう。その後ダッシュや二段ジャンプなどの行動ができるので、相手のリズムを崩すことができる。とにかく固まらないことを意識しよう。

スキの少ない飛び道具

思い切ったダッシュや、シールドも有効。一気に接近してペースをつかめるぞ。

ジェット・バイや、フローティング・スターマイン(◆◆◆版)に対しては……、

メカヒスイのジェット・バイ、蒼崎青子のフローティング・スターマインなど、スキが少なく、相手のジャンプを抑止しやすい飛び道具には、ハイジャンプからのシールドを狙ってみよう。反撃はできなくとも、有利な状況で攻めることができるぞ。

黒鍵・大終節

そのすき間にジャンプをし、空中でわざとくらって前方空中受身を狙うのが効果的。

しゃがみ状態の背の低いキャラは、黒鍵が一部空振りするので……、

空中でくらったらチャンス! 猶予はあるので、焦らず前方空中受身を取るように。

ガードさせられると反撃できない黒鍵・大終節だが、空中ヒット時は反撃のチャンスになる。前方へ空中受身を取り、相手の後ろへ空中ダッシュ。シエルが黒鍵を投げ切ったのを確認して反撃しよう。下手に手を出すと、背後に居ても黒鍵をくらう可能性があるので、慎重に反撃しよう。

EX鳥を落とす

ジャンプ攻撃や空中ダッシュ攻撃から連続技をたたき込んでしまおう。

起き上がり時など、EX鳥を落とすを読んだら二段ジャンプで避けて……、

投げ無敵は無いので、出されたのを確認して地上投げやコマンド投げでも反撃可能。

出始めに無敵があり、切り返しに使われやすいEX鳥を落とす。起き上がりなどにこれを読んだときは、相手の目の前で垂直ジャンプから二段ジャンプで回避し、技の持続中にジャンプ攻撃から連続技を入れていこう。また、投げ無敵は無いので画面暗転後に地上投げや、コマンド投げで反撃可能だ。

MBAC 十七分割　**黒鍵・大終節が連続ガードにならないキャラ**：アルクェイド、暴走アルクェイド、遠野秋葉、赤主秋葉、レン、猫アルク。　**バックステップ対策追加**：【A攻撃→C攻撃(遅めに先行入力)】時に暗転する技を出された場合、暗転中にコマンドを入れてA攻撃空振りキャンセル必殺技で切り返せる。難度は高いものの、リバーサルとバックステップ対策を兼ねた万能な起き攻めが可能。習得必須!?

一点読みで狙え！
バックステップへの対策

仕切直しの手段として優秀なバックステップ。特に無敵時間のある起き上がりに出されると、せっかくのチャンスがふいになることも多い。一点読みで大ダメージを狙え！

バックステップは無敵時間がある上、一気に距離が離せる便利な仕切直しの行動だ。しかし、終わり際に地上判定での硬直が存在する。

これを利用し、相手のバックステップを読んだら、空中ダッシュからジャンプ攻撃を狙うと効果的だぞ。タイミングは難しいが、地上の連続技につなぐことができ、かなりのダメージが期待できる。

バックダッシュを読んでジャンプ攻撃を当てる場合は、ジャンプから……、

空中ダッシュ攻撃！　キャラによっては垂直ジャンプや、後方ジャンプからがやりやすい。

また、長めにダッシュして、終わり際に合わせて連続技などを狙うのもいい。これは難度は低いが、暴れには弱い。

飛び道具や持続、リーチとともに長い技を重ねるのも有効。反撃を受けない技は特にオススメだ。なお、B攻撃やC攻撃のリーチが長いキャラは、空振りキャンセルを利用して、左写真のような連係も可能だ（シールドには注意）。

【しゃがみA→立ち or しゃがみC】などを先行入力で入れ込んで起き攻めを仕掛ければ……、

しゃがみAをバックステップで避けられても、空振りキャンセルで攻撃が刺さる！

くらわずに闘える？
特定の必殺技への対策

思わずくらってしまう技、固めなどに使われる技は、ダメージ源になることも多く、的確な対処は必須。対処法を覚えて、確実にダメージを減らしていこう。

各種投げ技

投げタイプの必殺技などには、無敵技やジャンプで逃げる以外にも、スーパーアーマー付きの打撃で返すのもアリ。スーパーアーマー中の時間は投げをくらわなくなるので、一方的に打撃を当てられる上、単発の打撃にも打ち勝てるぞ。

シオンのしゃがみCなら、メカヒスイのワイヤーに対し、あらかじめ仕込んでおけば……、

一方的に反撃することが可能。しゃがみCがきても、ガードか反撃になりやすいので便利。

しんきゃく

有間都古が固めに多用するAしんきゃく。ガードして4フレーム不利になるのはしゃがみガード時だけで、立ちガード時は2フレーム有利。コレを読んだら、立ちガードでAしんきゃくをガードに挑戦してみよう。ただし、下段のBしんきゃくには注意しておこう。

立ちCやしゃがみCの後など、下段が出しにくい状況に絞って立ちガードしておけば……、

Aしんきゃくをガードしても有利になれる。多用する相手には立ちガードを多めにしよう。

カルストイェーガー

スタート時の間合いより近い位置で出された場合、ガード後は有利。発生の早い技か、地上投げを出しておこう。それより離れるとガード後不利になるが、その位置ならば画面暗転後でもシールドが間に合うぞ。

シールド後はすぐ振り向かないので、A攻撃空振りキャンセル→BorC攻撃で反撃しよう。

赤主・檻髪

赤主・檻髪はコマンド完成後、
時間停止するまで3フレーム→時間停止→時間停止解除後3フレームで投げが発生

という流れで技が発生、投げの入らない状況であれば打撃に変化する。密着で出されると、ジャンプやバックステップ、通常技では切り返せない。投げ無敵があり、赤主・檻髪の打撃より長い無敵時間がある技でしか回避できない。

時間停止中にもレバー入力は受け付けているので（ボタンは×）、コマンドしつつ暗転解除のタイミングを見計らってボタンを入力しよう。

また、投げと打撃では打撃の方がダメージが低いので、暗転後に強制開放で投げを回避するのもアリ。打撃ヒット後に空中受身を取って逃げれば、ある程度体力の回復が見込めるぞ。

画面暗転後に秋葉がクルっと回転し終わったら、落ち着いてレバー入力を開始……、

暗転解除後、タイミングを計ってボタンを入力。暗転後でも反撃することが可能だ。

暗転後に強制開放を出して、わずかでも打撃を回避してくらっておけば……、

かなりダメージを抑えられる。ボタンをタイミング良く押して、レデュースを忘れずに。

MBAC
十七分割

赤主・檻髪を暗転後に回避できる技：シエル／セブンスヘヴン、琥珀／チャイナ琥珀／開打集翻琥珀脚、ネロ・カオス／ダッシュ、有間都古／EXちょうしんちゅう、軋間紅摩／EX鬼神、猫アルク／にゃんぷしーろーる・AC。また、遠野志貴、七夜志貴、ワラキアの夜、蒼崎青子のアークドライブと、これらの技であれば暗転後でも反撃、あるいは回避可能だ。

対戦ワンポイント 遠野秋葉

キャラ限定で、壁際の連続技がさらに伸びる。難度は高いので練習は必須。(情報協力:ゆきのせ)

難度は高いが、画面端で【しゃがみC↓立ちC】×2後、【しゃがみC↓BE立ちB・B】から空中連続技を決められる。コツは【しゃがみC↓立ちC】のディレイをギリギリまで掛け、しゃがみCを低い位置で当てること。弓塚さつきや有間都古に決めやすく、次点でシエルが拾いやすい。

また、【しゃがみC↓立ちC】後、【立ちC↓しゃがみC↓しゃがみA空振り】↓【立ちA↓しゃがみC↓しゃがみA空振り】という連続技も可能。立ちAをビートエッジでつながないのがポイントで、両志貴と両翡翠が決まりやすいが、難度はさらに上がる。

つなぎが完璧なら、その後しゃがみCで拾えるので、BE立ちB・Bへつなごう。

【しゃがみC→立ちC】×2はディレイを掛け、低めにしゃがみCを当てよう。

対戦ワンポイント 吸血鬼シオン

シールドバンカー相殺時にできる「バンカーキャンセル」を使ってみよう。(情報協力:北辰)

吸血鬼シオンのシールドバンカーは、相殺時にさまざまな行動でキャンセル可能(通常技、必殺技、ジャンプ、バックステップなど)。相殺時にしゃがみAやジャンプ攻撃から連続技を狙ったり、バックステップで間合いを離せる。

なお、シールドバンカーのコマンドが残りやすいので、通常技を出すときは必殺技の暴発には注意しよう。

シールドバンカーが相殺したら、通常技などでキャンセルして……、

連続技をたたき込もう。難度は高めだが、マスターすれば、選択肢が増える。

吸血鬼シオンのシールドバンカーの相殺判定は1～10フレームまで。

対戦ワンポイント 赤主秋葉

高い機動力と鳥を落とすで、空中の制圧能力は随一。決める機会の多い、ジャンプC後の攻めを覚えよう。

ジャンプCを決めた後は、空中ダッシュ【A↓B or C】か、2回空中ダッシュを交ぜつつ、空中ダッシュC or スカして下段や地上投げを狙おう。

空中ダッシュ後に直接A空中鳥を落とすを出せば裏に回り、相手の手前でB空中鳥を落とすを出せば、暴れをつぶせる。前者はバックステップに強く、後者は技後に空中ダッシュなどで攻め込める。

技後に再び空中ダッシュや、キャンセルしてA空中鳥を落とすにつなぐのも効果的。

AorB空中鳥を落とすを重ねるのも有効。投げ後にも狙える上、返されづらい。

起き上がりに空中ダッシュ【A→B(中段) or C(スカし)】で起き攻め……、

対戦ワンポイント ネロ・カオス

射程の長い←+Cを使い、相手の動きを抑え込もう。けん制、連係、連続技などに活躍するぞ!

←+Cはリーチが長く発生が早いので、リバースビート後にオススメ。ガード後には少々スキがあり、判定は弱めだが、連係に重宝するぞ。

また、ダメージ補正が少ないので、しゃがみAや立ちBなどから連続技にも使っていける(浮きが低いキャラ推奨。暴走アルクェイド、シエル、ワラキアの夜、猫アルクにはつながらない)。

跳び込みがヒットしたときは、立ちBから←+Cへつなぎ……、

ジャンプキャンセル後、ジャンプCへ。高度が高いので、その後の展開がいい。

とにかく長い! 初段の発生も早めなので、リバースビート後に最適。

対戦ワンポイント 軋間紅摩

強力な対空技を持つ軋間紅摩。これらで防御を固め、素早いダッシュ&空中ダッシュCで攻め込もう。

しゃがみBは先端を当てるように出せば、下方向に強いジャンプ攻撃以外への対空技になる。カウンターヒット後は空中受身不能なので、立ちCで拾って連続技を狙おう。

しゃがみBがつぶされてしまうジャンプ攻撃には、A二定替で対応。リターンは下がるものの無敵があり、発生も早いので、少し引き付けて出せばほとんどの技を落とせる。

A二定替は少しだけ引き付けるのがポイント。しゃがみBがつぶされる技に使おう。

攻めのアクセントに空中ダッシュC。素早く出せれば連係や起き攻めに重宝するぞ。

しゃがみBでカウンターを取ったときは、立ちCで拾って連続技を。

対戦ワンポイント 弓塚さつき

空中投げからの単純な二択に加え、地上からの中段攻撃をマスターして一気にガードを崩しちゃえ!

連続技や立ちA連打後など、決めるチャンスの多い空中投げ後は起き攻めのチャンス。

起き上がるタイミングに合わせてハイジャンプし、着地寸前の空中ダッシュCと、着地してのしゃがみCで二択を迫ろう。空中バックダッシュCにすれば着地後の技のつなぎが難しくなるが、相手が起き上がりに強制開放をしても当たらない。

また、密着で前方ジャンプ↓空中バックダッシュCを素早くつなげば、中段として機能する。低空の空中バックダッシュは前方ジャンプからだと出しにくいので、←+AB同時押し入力がオススメ。

地上から中段は間合いが離れるが、着地後のEX対地アームがギリギリつながる。

空中投げからの二択は、ハイジャンプからがベスト。間合いとタイミングを調整しよう。

MBAC 十七分割

軋間紅摩補足:対空には、A or EX兜神も悪くない。空中ダッシュは、一部のしゃがみAやバックステップ対策になる。相殺判定のあるダッシュと共に連係に交ぜていこう。

弓塚さつき補足:地上から最速の空中バックダッシュCは23フレームで発生。画面端なら空中ダッシュで相手を跳び越さないので、間合いの離れないこちらがオススメだ。

突発的総合情報コーナー

なぜなに MBAC（めるぶらえーしー） 夏・拡張版

埼玉ポピーでのドでかい3on3大会をリポート！

登場人物紹介
age、KZA：メルブラ塾の塾生
火九：a-choのイベントスタッフ。今回は関西チームとして参加。
北辰：第一回闘劇『GGXX』優勝メンバー。本大会の主催者の一人。

最強チーム決定戦!!

KZA：今回は、以前紹介した、メルブラ最強チーム決定戦『月の宴』の会場・埼玉ポピーへ来ていますが、参加人数がスゴイ。

age：北は秋田から南は福岡まで、69チーム207人。闘劇予選の激戦区並みの参加者数だねぇ。キャラの使用率を見ると、上から秋葉、暴走アルクときて、両志貴が次いで多い。七夜が多くて驚いた！

KZA：Ver.Aではキャラ間のバランスが縮まり、下位キャラも闘いやすくなりましたし。んで、今回の注目選手はだれですか？

age：注目は超攻撃的なスタイルで都内の大会を勝ちまくる「にが」氏の秋葉。『新宿VS秋葉原統一王座決定戦』で優勝し、最も勢いのある「レッド」氏のネロ。彼らが軸になるでしょ！

KZA：ともにチームメイトも強豪ですし、上位にくい込んできそうですね！

～予選トーナメント終了～

KZA：……静岡最強メンバーのチームが1回戦敗退、関西チームは「レッド」氏に逆3タテで敗北。そして、要注目だった「にが」氏のチームが何と予選決勝で敗退。ワイルドカード(※)送りになる波乱がっ！

age：引導を渡したのは、「バンダナ」氏擁する愛知の強豪チーム。大将「バンダナ」氏が「にが」、「レイ」両氏を連破して1位抜け。相手の技を誘ってバックステップでかわし、技をたたき込む技術が冴えてたね。ホントに秋葉戦に強い。

店を埋め尽くす選手たち（写真左上）。実況はご存じ「火九」氏（写真右上）。活躍を見せた愛知チーム（写真右中央）。大会記念の集合写真（写真下）。

※予選は六つのトーナメントに分かれ、1位は決勝トーナメントへ。2位は代表者1名を選出し、総当たり戦で上位2チームが決勝トーナメントへ。

白熱の決勝トーナメント

KZA：命運を代表者に託したワイルドカードは「腐乱人形」氏、「ILS」氏が全勝で決勝トーナメントへ滑り込み。これで決勝進出のチームが出そろいました。

age：「にが」氏のチームは好調の「ILS」氏を選出したのが吉と出たね。

～そして決勝トーナメントが始まった～

KZA：唯一関東勢以外で勝ち上がった愛知チームは、「ウィズ」氏の手堅い立ち回りに苦戦して敗退しちゃいました……残念。

age：空中戦が強く、画面位置を問わない高い威力の連続技を持つアルク。決勝トーナメント中、最多の志貴は安定してるねぇ。

KZA：さて準決勝では、ワイルドカードからはい上がってきたチーム同士の対決となりました。

age：東京と埼玉を象徴するチーム【ワルク～】対【ハード～】だね。両陣営に居る、最近評価の高い暴走アルクがカギになると思ったけど、「腐乱人形」氏のさつきが大活躍！

KZA：氏のチャンスを待てる粘り強さと、攻めと守りの緩急のうまさが勝利を引き寄せましたね。

age：立ち回りが不利なキャラにはゲージを温存し、EX対空アームと強制開放での体力回復に回す作戦。「にが」、「ILS」戦での逆転劇にはシビれた。

KZA：一方では【海馬～】が快進撃です。「はと」氏が「ゆきのせ」チームを3タテ、【黒猫～】戦でも「レッド」氏まで回さずに決着。扱いは難しいけど、使いこなせば強い赤主の潜在能力を存分に引き出してますね。

age：秋葉と似た性能だけど、機動力は上。立ち回りがうまくなれば、コッチの方が強い説も多いよ。

恐怖の足技で猛威を振るっていたお嬢さまの活躍は、今回ちょっとおとなしめに。

元主人公＆ヒロインの強さに陰り無し!?　どちらのキャラもいい活躍を見せていた。

決勝トーナメント　ベスト4

チーム	メンバー
海馬コーポレーション	はと@クリボー（赤主秋葉）、するめ@負け犬（遠野志貴）、レッド@骨の馬（ネロ・カオス）
黒猫夢魔・魔法少女・巨乳真祖	タージェリン・A.K.マクダウェル（レン）、たしろ（琥珀）、ウィズ（アルクェイド）
ワルク・レイ・アキハ	ILS（暴走アルクェイド）、レイ（翡翠＆琥珀）、にが（遠野秋葉）
ハードゲイラーメン	腐乱人形（弓塚さつき）、K猫（暴走アルクェイド）、TOMO（遠野志貴）

優勝：海馬コーポレーション

最強チームが決定！

KZA：決勝は好調の「腐乱人形」氏を「するめ」氏が倒せば、「TOMO」氏が取り返し一進一退。中堅戦を、「レッド」氏が制し、大将の「K猫」氏を引きずり出した……。

age：ジャンプB→二段ジャンプBの中段、A蛇をジャンプで跳び越す連係がうなったねぇ。でもこのまま行きそうな流れを「K猫」氏がきっちりと止めた。シールドとジャンプBでネロを地上にくぎ付けて、投げまくりで大将戦へと持ち込んだよ。

KZA：赤主対暴走アルク、いわば空中扇を落とす対ジャンプBですね。

age：分かりやすい構図だ(笑)。まあ、「はと」氏が常に上を取っていた これで結果はお分かりでしょう。

さぁて大会の感想はズバリどんな感じ？

火九：ウチに勝ったところはいいとこまで勝ち上がる、ジンクス通りでしたわ。

北辰：プレイヤーの交流が盛んなので、ここからのさらなる盛り上がりに期待したいですね。

KZA：どのキャラでもイケることを確信。重要なのはキャラ愛です！

age：んじゃ、次は公式大会でお会いしましょ～。

フィニッシュは赤主・檻髪2連発。「はと」氏が大将戦を制し、優勝を決めた。

優勝

準優勝チーム（写真上）。左から「TOMO」、「K猫」、「腐乱人形」。ベスト4チーム（写真下）。左上から「レイ」、「にが」、「ILS」氏。左下から「たしろ」、「タージェリン・A.K.マクダウェル」、「ウィズ」氏。

優勝チームのお三方。左から「はと」、「レッド」、「するめ」氏。最強チームメンバーは、9月18日のシングル大会『メルティブラッド アクトカデンツァ全国大会 Overture～序曲～』でも要注目だ（詳細は下記URLを参照）！
http://e56.info/mbac/index.html

MBAC十七分割　惜しくもベスト8で敗退したのは、白（レン）、めんま（秋葉）、織（志貴）／SII（アルク）、しぐるど（ワラキア）、ねむとら（メカ）／ディムロス（赤主）、川澄舞（ワラキア）、ゆきのせ（秋葉）／ひょんける（さつき）、バンダナ（志貴）、さとけん（シオンT）のチーム（敬称略）。なお、大会後には優勝チーム内で最強決定戦が行なわれ、三人が1勝1敗並び、仲良く最強プレイヤーの称号を手にした。

極めし者の領域

思考の極致

『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』決勝、優勝が決まる最後の試合には最強の二人が対峙した。「ウメ」対「KO」、昨年アメリカの大会『EVO2K4』にて決勝を争った二人が、再び決勝の舞台で激突する。

闘うことが定められていたのではないかと思うほど、運命的な組み合わせが実現した。優勝候補筆頭対人気の対抗馬の【すぐそれ】と【ウメヌキ】が、周囲の期待に応えるように決勝の舞台へと登り詰めた。この日絶好調のヌキがこくじんを破るも、KOが取り返してウメを引きずり出すという、だれもが思い描いた最高の展開で、最後の試合が始まった。

試合前の心境

ウメ　出番が無かったので、ワクワクしてましたね。『3rd』はバランス良くやり込めてなくて、唯一得意といえるユン戦以外はヌキに任せていた。決勝までユンに当たらなかったので、ほぼ出番は無くて、KO戦でようやく仕事が回ってきたなって感じ。

ヌキとはお互いが力量を分かり合っていたので、無理な期待をしなかったのが楽でしたね。コイツには勝てるorキツイだろうとか、勝敗の予測がしやすかった。予期しない勝ちは実はプレッシャーが掛かってやりにくくなったりするんですよ。

KO　闘劇前の野試合では、ヌキさんには勝ててウメさんには勝てなかった。こくじんさんはその逆なんで、ジャンケンが重要だったんだけど、それまでジャンケンが負け無しだった俺が負けちゃって……。こくじんさんにヌキさんを当てられて、かなりキツイ展開でしたね。

第1ラウンド

序盤は若干動きの固いKOをウメが攻め立てる。跳び蹴りや昇龍拳、投げが面白いように決まり、あっさりとウメのペースになったかと思われた。

ウメ

獲得したタイトル、繰り広げた名勝負は数知れず。もはや説明不要、2D格闘ゲーム最高峰のプレイヤー。至高の技術、極限までの勝負強さ、相手を飲み込む野生の動きは天性のものではなく、地道に積み重ねてきた対戦経験から得たものだ。

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE決勝

S	ケン	ROUND2	ユン	S
	ダッシュ		後方ジャンプ~ジャンプ強※~幻影陣発動	
	EX昇龍拳☆		前方ハイジャンプ	
	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ	●起き攻め		
	後方ジャンプ~ジャンプ強Ⓚ※		前方ジャンプ~強雷撃蹴※	
	しゃがみガード		しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ※~絶招歩法	
	➡+投げ☆			
	前進~しゃがみ中Ⓟ◆	●起き攻め	クイックスタンディング~しゃがみ弱Ⓟ☆	
	後退~ダッシュ		垂直ジャンプ~強雷撃蹴☆	
	近距離立ち中Ⓟ☆~立ち強Ⓚ☆		ジャンプ	
	前進~後退		しゃがみ中Ⓚ※	
	ダッシュ~しゃがみ弱Ⓚ×2※		しゃがみガード	
	立ち中Ⓚ☆		ジャンプ	
		連続技	しゃがみ弱Ⓚ→絶招歩法☆	
	クイックスタンディング	起き攻め●	前方ジャンプ~雷撃蹴※	
	後退		垂直ジャンプ~弱雷撃蹴※~前方ジャンプ~ジャンプ強Ⓟ※	
	前方ジャンプ		後方ジャンプ~ジャンプ強※	
	立ちガード		しゃがみ中Ⓟ※~垂直ジャンプ~強雷撃蹴※	
	投げスカリ		投げスカリ	
			しゃがみ弱Ⓚ☆	
	グラップディフェンス		前方ジャンプ~弱雷撃蹴※~投げ	
	ダッシュ		後方ジャンプ~ジャンプ強※~しゃがみ中Ⓟ※~幻影陣発動	
	後退~後方ジャンプ		前方ジャンプ~雷撃蹴※	
	ジャンプ強Ⓚ◆	K.O.	前進~➡+強Ⓟ☆	

S	ケン	ROUND2	ユン	S
	遠距離立ち弱Ⓟ※		しゃがみ中Ⓟ※	
	前方ジャンプ		中鉄山靠※	
	上段ブロッキング		近距離立ち弱Ⓟ	
	~しゃがみ中Ⓟ→疾風迅雷脚☆	連続技		
	ダッシュ×3~近距離立ち中Ⓟ→弱昇龍拳	●起き攻め	しゃがみガード	
		反撃	弱Ⓟ・弱Ⓚ・中Ⓟ→二翔脚☆	
	クイックスタンディング	起き攻め●	垂直ハイジャンプ~雷撃蹴※~前方転身☆	
		連続技	しゃがみ中Ⓟ→中絶招歩法☆	
	クイックスタンディング	起き攻め●	ダッシュ~前方転身※	
	しゃがみ中Ⓟ→疾風迅雷脚☆	反撃		
	ダッシュ×4~しゃがみ中Ⓚ※	●起き攻め	➡+投げ☆	
	クイックスタンディング	起き攻め●	前方ハイジャンプ~雷撃蹴※	
	後退~前進		前方ジャンプ~雷撃蹴※	
	立ちガード		弱Ⓟ・弱Ⓚ・中Ⓟ→幻影陣発動	
	しゃがみガード		遠距離立ち中Ⓟ→➡+中Ⓚ☆	
	しゃがみガード		前進~しゃがみ弱Ⓚ→虎撲子	
	しゃがみ強Ⓟ		前方ジャンプ~空中ブロッキング	
	➡+投げ☆		着地	
	近距離立ち強Ⓟ	●起き攻め	クイックスタンディング~立ちガード	
	下段ブロッキング		しゃがみ中Ⓚ	
	しゃがみ中Ⓚ→疾風迅雷脚☆	K.O.		

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。 S=スーパーアーツゲージ
☆=ヒットした技 ★=ヒットした技(相打ち) ◆=つぶされた技 ※=空振りした技

試合時に行なわれた攻防のすべて

S	ウメ ケン	ROUNO2	KO ユン	S
	後退~前進		垂直ジャンプ~弱雷撃蹴※	
	立ち強Ⓚ		しゃがみガード	
	グラップディフェンス		前方ジャンプ~弱雷撃蹴※~投げ	
	しゃがみ中Ⓚ		垂直ジャンプ~ジャンプ強Ⓟ※	
	ダッシュ~しゃがみ中Ⓟ◆		しゃがみ弱Ⓟ☆	
	後退~前進		垂直ジャンプ~ジャンプ強Ⓟ※	
	立ち強Ⓚ※		垂直ジャンプ~ジャンプ強Ⓟ※	
	後退~前進		しゃがみ中Ⓚ※	
	前方ジャンプ~ジャンプ強Ⓚ☆		しゃがみ中Ⓟ◆	
	➡+投げ☆		しゃがみ弱Ⓟ◆	
	前進~しゃがみ中Ⓚ	●起き攻め	クイックスタンディング~しゃがみガード	
			しゃがみ中Ⓟ※	
	ダッシュ~➡+投げ☆		中鉄山靠◆	
	前進~投げ	●起き攻め	クイックスタンディング~グラップディフェンス	
	立ち中Ⓚ		前方ハイジャンプ~空中ブロッキング	
	立ち中Ⓚ※		しゃがみ中Ⓚ→絶招歩法☆	
	強昇龍拳☆	起き攻め●	垂直ジャンプ~弱雷撃蹴※~垂直ジャンプ	
	ダッシュ~➡+投げ☆	●起き攻め	立ち弱Ⓚ◆	
	立ち強Ⓚ	●起き攻め	クイックスタンディング~上段ブロッキング~投げ※	
	しゃがみ		➡+投げ☆~幻影陣発動	
	立ちガード	起き攻め●	前方ジャンプ~(着地)しゃがみ弱Ⓚ☆	
		連続技	→虎撲子→➡+中Ⓚ×2→虎撲子→遠距離強Ⓟ→弱鉄山靠→中鉄山靠→➡+強Ⓟ→絶招歩法※	
	しゃがみ弱Ⓚ※	起き攻め●	垂直ジャンプ~弱雷撃蹴※~垂直ジャンプ	
	上段ブロッキング		~ジャンプ強Ⓚ	
	~投げ		グラップディフェンス	
	ダッシュ		垂直ジャンプ~強雷撃蹴☆	
	立ちガード		しゃがみ弱Ⓟ	
	立ちガード		前進~立ち中Ⓚ	
			垂直ジャンプ~弱雷撃蹴※~垂直ジャンプ~弱雷撃蹴※	
	グラップディフェンス		~投げ	
	立ち中Ⓚ※		後方ジャンプ~ジャンプ強Ⓟ※	
	後退~前進		しゃがみ中Ⓟ※~しゃがみ中Ⓟ※~弱鉄山靠※	
	ダッシュ~ダッシュ		後方ジャンプ~ジャンプ強※	
	ダッシュ		後方ジャンプ~ジャンプ強※~しゃがみ中Ⓟ×3※	

しかし、遠距離立ち強Ⓚを見切ったKOが上段ブロッキングから投げを決めて、本作最強のスーパーアーツ・幻影陣を発動する。KOの起き攻めは、ジャンプから技を出さずに着地してのしゃがみ弱Ⓚ。ジャンプ中のターゲットコンボを警戒したウメにこれがズバリ突き刺さり、ここからの連続技で体力の半分以上をKOが奪い取った。

ウメ これは大会らしい、大胆な選択ですよね。ジャンプ攻撃を警戒していてくらっちゃいました。

KO 野試合でジャンプ弱ⓅTCを使いまくってたので、スカしが効きました。ぶっつけ本番で、ちゃんと別の選択を取れたのは良かったですね。

大幅に体力リードしたKOだが、粘るウメにとどめを刺せない。再度発動した幻影陣もしのがれ、逆に画面端へと追い込まれる。ここで、ジャンプで逃げようとしたKOにウメの立ち中Ⓚがヒット。体力差が追い付いたウメが、KOの着地際に襲い掛かる。

KO

とにかく攻め倒すスタイルで、ユン業界に一大旋風を巻き起こしたプレイヤー。昨年のアメリカ「EVO2K4」では「ウメ」と死闘を制し、全米ナンバーワンに輝く。闘劇『ストⅢ3rd』では、唯一3年連続で壇上に上がっている。

お互い残り体力わずかで、流れが逆転しようとした瞬間、追い込まれたKOのこん身のしゃがみ弱Ⓚ→絶招歩法が火を吹いた。これが一瞬様子を見て歩いてきたウメにヒット。そこから三度目の幻影陣を発動し、体力をケズり切ったKOが接戦の第1ラウンドをモノにした。

KO　このままだと画面端で殺されるので、ぶっ放すしか無かった。

ウメ　暴れのしゃがみ弱Ⓚは勇気ありますね。ジャンプをたたき落としてからの着地際の攻めはケンの勝ちパターンなので、普通に攻めたら取れたラウンドなんですけど、ちょっと迷いました。ダイレクトに攻めて良かったかな。

第2ラウンド

ウメが下段ブロッキングからしゃがみ中Ⓟ→疾風迅雷脚を決めれば、KOも前方転身からの連続技で盛り返す。一進一退の攻防。お互いじわじわと体力が減り、迎えた中盤、第1ラウンドと同様に、KOが画面端にウメを追い詰めて幻影陣を発動する。

試合時に行なわれた攻防のすべて

S	ウメ ケン	ROUND3	KO ユン	S
	前進～後退		垂直ジャンプ～ジャンプ強Ⓟ※	
	～しゃがみ中Ⓚ※		後方ジャンプ～ジャンプ強Ⓟ※	
	ダッシュ		前方ジャンプ～ジャンプ強Ⓟ※	
	しゃがみ強Ⓚ☆			
	ダッシュ～➡＋投げ☆		しゃがみ	
	ダッシュ×2～立ち強Ⓚ☆	●起き攻め	しゃがみ	
	ダッシュ×2		ジャンプ～ジャンプ強Ⓚ※	
	ダッシュ～しゃがみ弱Ⓚ※		垂直ジャンプ～ジャンプ強Ⓟ※	
	➡＋投げ☆			
	リープアタック☆	●起き攻め	投げスカリ	
	しゃがみ中Ⓚ※		垂直ジャンプ～雷撃蹴☆	
	グラップディフェンス		垂直ジャンプ～弱雷撃蹴※～投げ	
	ダッシュ		前方ジャンプ～ジャンプ強Ⓚ※	
	しゃがみ弱Ⓚ×2→疾風迅雷脚☆			
	ダッシュ～しゃがみ中Ⓟ※～近距離立ち弱Ⓟ※			
	しゃがみ弱Ⓚ～しゃがみ弱Ⓚ×2→疾風迅雷脚☆	●起き攻め	しゃがみガード～ジャンプ	
		K.O.		

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。 S=スーパーアーツゲージ
☆=ヒットした技　★=ヒットした技(相打ち)　◆=つぶされた技　＊=空振りした技

ウメ　開幕の下段ブロッキングは狙い澄ましたワケではなく、いつも俺が入れ込んでいるヤツです。普通ならここで手を出さないのがセオリーなんですが、ここでブロッキングを取れたことでKOのやり込み不足を感じました。

再びKOが幻影陣発動中にジャンプから選択を迫る。さすがに2度も同じ選択を掛けられまいと、ウメがしゃがみ強Ⓟで迎え撃つものの、これを読んでいたKOは、空中ブロッキングで回避。ジャンプ攻撃から連続技を狙うが、技が出ずに着地を投げられてしまう。

KO　これで勝ったと思ったんですけど……。技が出なかった。

勝利のチャンスを逃したKOから、闘いの流れが一気にウメに傾く。起き上がりに近距離立ち強Ⓟを重ね、手を出してきたKOのしゃがみ中Ⓚを下段ブロッキング。反撃にしゃがみ中Ⓚ→強昇龍拳をたたき込み、第2ラウンドを制す。

KO　最後のしゃがみ中Ⓚは手クセになってますね。大会前の野試合でも同じように反撃されてましたし……。

第3ラウンド

得意の昇龍拳を決め、勢い乗ったウメを止めることのできるプレイヤーは存在しなかった。投げ、立ち強Ⓚ、疾風迅雷脚を流れるように決めると、最後はしゃがみ弱Ⓚ後、動いたKOにしゃがみ弱Ⓚ×2→疾風迅雷脚をたたき込んだ。まさに疾風迅雷の動き、20秒経たずにKOを沈めた。

ウメ　KOに今までのミスを取り返そうと、がむしゃらに攻められると危なかったかもしれない。でも俺が調子に乗り始めたというか動きが良くなっていたし、KOは攻めには来るものの行動が裏目に出ちゃいましたね。

KO　2ラウンド目のミスで完全に流れを持って行かれましたね。

試合を終えて

KO　もし、ジャンケンで勝っていたら、結果は違っていたかもしれないけど……。全力は出したので悔いは無いです。もっと精進したいと思います。

ウメ　KOはアメリカでやったときほど練習できてないなって感じました。逆に俺はかなりやっていたので、そこで差が出たかな。読み負けとかじゃなくてミスで負けているんで、甘かったなと。

まだ闘劇のタイトルも決まっていないので、何をやり込もうかとか、決めていないですね。それなりにゲームをして、次の目標ができたらやり込もうと思います。

対峙する二人にしか見えない、刹那の攻防……。一瞬の劇を、次回も期待してほしい。

王者の素顔

パチ

闘劇'05『GGXX＃RELOAD』優勝。3回連続で闘劇の壇上に上がった数少ないプレイヤー。本番での勝負強さは特に定評があり、大舞台で多くの強豪を打ち破っている。

——格闘ゲームを始めたのはいつごろからですか

パチ　ファミコンの『キン肉マン マッスルタッグマッチ』。負ける気がしないので挑戦者募集中です。

——『GGX』シリーズはいつから始めましたか

パチ　『GGX』が稼働してすぐ。アルカディアの「若人」の攻略を読んで、初めてプレイしたら50連勝以上できて、ファウストとは運命の出会いだと思った。

——使用キャラの傾向はありますか？

パチ　見た目で選びます。弱くても、自分が使えば勝てるので、強さはさほど気にしてないです。その結果、ハゲているキャラと「格闘家」さんのキライなキャラを使って、よく吠えられてます。でも好きです。

——リングネームの由来

パチ　最初は本名で出ていたんだけど、俺以外がリングネームで恥ずかしくなったので、ほかの人のリングネームをもじったものを使っていた。そしたらパチモンだって笑われて、そのうちパチが定着した。

——闘劇予選について

パチ　「小川」の調子が上がれば負けないので、「小川」のモチベーションを上げて、アドバイスをしていたら、オガニーショーが目の前で開催されていた。

——闘劇決勝について

パチ　負けるビジョンは見えなかったので、「小川」のプレイの寒さをコスプレで和ませて、会場を盛り上げるかしか考えていなかった。

——闘劇の勝因は？

パチ　勝因は選手宣誓を蹴って、当日の朝に新宿モアで「小川」と30戦したことかな。あとは俺と「kaqn」のフルサポートでしょ(笑)。

——ライバルの存在は？

パチ　ライバルって感じじゃないけど、同キャラの「ネモ」とか、いつも倒したいと思っているのは「ウメハラ」。まあ強いてライバルというなら、自分自身じゃないでしょうか。あと、常に弟(DIEちゃん)の壁でありたいとは思ってます。

——次へ向けて

パチ　目標だった全国1位になれたし、第一線から身を引きたいかなぁ。そして今以上に仕事を頑張りたい。

——最後に一言

パチ　イチバンを目指してから7年越しでやっと達成し、諦めなければ勝てるってことを証明できました。ゲームでも、何でも「意志の強さ」が最も重要だと思います。あと、キモい「小川」を本気でお笑いの道へ進ませるか悩んでます。皆さんどう思いますか？

プラボ上尾店

埼玉県上尾市柏座1-13-20　2F
Tel:048-776-4379
営業時間：10:00〜24:00
http://www.namco.co.jp/ar/location.php?id=70

スタッフより：対戦格闘ゲームが好きな人が楽しめるような店作りを心掛けています。毎週土曜は『ファイターズヒストリーダイナマイト』が熱い!!『アイドルマスター』もしっかり稼働してます！　ぜひ一度ご来店ください。

プラボ上尾店は上尾駅西口から徒歩3分。ほとんどがビデオゲームの店内は、対戦ゲームが特に盛り上がっている。『鉄拳5』、『ギルティギア イグゼクス ＃RELOAD』、『ファイターズヒストリーダイナマイト』などは多くの強豪が集まるので、アツイ対戦が楽しめる。最新作から、古めの名作までラインナップは豊富なので、対戦好きは集うべし。

バーチャは続くよ どこまでも……

2000年8月に登場した『バーチャファイター4』から丸四年……。いまだ大会・イベントが開催されているから、バーチャはやめられない。新たなる目標に向かって、モチベーションを保ちましょ～!!

バチャっ子 INFINITY FINAL TUNED

バチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド

EVENT

『バーチャ』はもちろん他ジャンルのゲームも充実！

東京最南端にパソピアード東京、ついにOPEN！

以前この記事で紹介したパソピアード東京が、いよいよ8月末にグランドオープン。『VF4 FT』対戦台9セット、『鉄拳5』対戦台7セットと、3D対戦格闘の両雄が大ボリュームで稼働中！

同店では両タイトルによるポイントランキングや各種イベントを予定しているほか、VFRにも加入。VFRのポイントに反映される3on3などの大会時にはイベント会場を借り切っての開催など、対戦格闘ゲームの盛り上がりに力を入れているぞ。

そのほかにも、音ゲー、麻雀、ドライブをはじめスロットなどバリエーションに富んだラインナップ。対戦の合間の息抜きにも最適。右のHPで詳細をチェックし、一度訪れてみては!?

ACCESS：JR蒲田西口下より徒歩１分（サンライズ商店街内）

音ゲー、麻雀、ドライフなども充実。さらに都心、横浜エリアのどちらからもアクセス良好。

『バーチャ』を筆頭に、対戦格闘を大量導入！ VFR加入、ポイントランキング開催と、イベントも積極的に行なわれる予定だ!!

EVENT INFO パソピアード東京HP http://pasopi-tokyo.com/

EVENT

業界初!? チャリティイベント続報！

ALL JUNKY BATTLE ROYAL3！（オールジャンキー・バトルロイヤル3！）リポート

前号で紹介した、チャリティイベント「オールジャンキー・バトルロイヤル3！」の様子を紹介していこう。

前号でもお伝えした通り、同イベントは入場料などの収益金が日本赤十字社を通して義援金として使われるという意義ある試み。当日、会場となったアミューズメントパーク宝島 十日市店には、地元新潟をはじめ東京、埼玉、群馬、神奈川、長野、富山といったエリアから総勢70名を超えるバーチャプレイヤーが参加！ イベントを通して交流を深めたぞ。また、ゲストの「ちび太」をはじめ「ジン」「あにい」「すぐる」「濱ラウ」といった首都圏でもおなじみのプレイヤーが参加。イベントの盛り上げやドリームマッチ（地元勢vs.遠征組の特別試合）に一役買っていたぞ。

特設ステージでは「クエスト!? ちび太のチャリティマッチ」が行なわれ、（ちび太には見えない）ボードに書かれた"投げを三回決めろ""ペ〇シー気飲み"といったクエスト（?）をクリアすると、プレゼントがもらえた。この試合のみ参加時にクレジット投入＝募金となるスタイル。さらにチャリティオークションも行なわれ、有志提供の品物をオークションにかけ、こちらも落札金を募金として寄付する形。ちなみに「ちび太」のサイン入りバッグ＆サングラスは4,500円だったとか。

イベントに参加したプレイヤー＆スタッフの皆さん、お疲れ様でした！

EVENT INFO

オールジャンキー・バトルロイヤル3！
http://happytown.orahoo.com/usio/

集まった義援金は7万2千497円！「ジン（写真右）」と共に新潟に乗り込んだ「ちび太」も、イベントの成功にご満悦。「ゲーム（『VF』）を通じてこういったチャリティイベントができたことが、すごくうれしかったです！ 参加してくれた皆さん、お疲れさま～!!」by「ちび太」。

全員そろって記念撮影！ こんなに大勢のバーチャプレイヤーの方々が集まってくれました!!

特設ステージでは「クエスト!? ちび太のチャリティマッチ」なるイベントを開催。

はみ出し FINAL TUNED 茨城に"神"降臨!前号でもお伝えした、茨城県プレビジョイカム那珂店のイベント「サイバーコロシアム 2005」。残念ながらこの本が出るころには既に終了してしまっているが、「ちび太」「こえど」「拝人」などのゲストが参加し、熱い大会を盛り上げた。詳細は「ちび太」のサイトでもチェックできるぞ。興味のある方は→ http://www.chibita-lion.com/event/cyber_colosseum.html

闘劇が終わりじゃない！

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P128～129　カプコン VS. SNK 2

夏のお祭り！

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

闘劇2004から一年以上が経過した今でも、やり込んでいるプレイヤーが居る。その猛者たちが集結した、8月6日の埼玉ポピーの大会へ突撃。個人戦、団体戦ともにアツイ試合が目白押しだ！

Text：KZA　Text 協力：D44

※記事中略称　RC＝回り込みキャンセル

個人戦

第一回闘劇1、2位の「ときど」、「ウメハラ」両者のAグルーヴに注目が集まるが、勝利したのは……。

大波瀾の個人戦

個人戦は優勝戦線に名乗り出るであろうと予想された強豪プレイヤーが、1～2回戦で次々と姿を消す大荒れの展開になった。ここでは準決勝に上がった四人の闘いにスポットを当ててみよう。

準決勝第一試合は、「ウメハラ」、「マゴ」を破って上位進出した関西の強豪Aグルーヴ「沢」(さくら、ベガ、ブランカ)。対するは関西の強豪Kグルーヴ「ライ」を破っての上位進出を決めた、新宿モアの強豪Aグルーヴ「こめまる」(響、さくら、京)の対決。

この試合は、冷静さを失わなかった「こめまる」が勝利。

そして準決勝第二試合では「ときど」、「馬」という、相性の悪いAグルーヴを二人も破ったKグルーヴ最高峰プレイヤーの「にっと」(キャミィ、ギース、サガット)と「D44」を破っての上位進出を決めた仙台のルーキー「井辻」(ロレント、ベガ、ブランカ)が対決。

中盤まで「井辻」がオリジナルコンボでリードを広げるものの、地上戦で冴える「にっと」のサガットが粘る。地上戦を嫌って跳び込む「井辻」のめくり攻撃に対して、強タイガーアッパーカットをきっちりと決め、逆転勝利を飾る。

当日は、くじ引きで場所を決めての一発トーナメント。

決勝トーナメント

優勝：にっと

準決勝	選手	使用キャラ	グルーヴ
第二試合	にっと	キャミィ、ギース、サガット	K
第二試合	井辻	ロレント、ベガ、ブランカ	A
第一試合	沢	さくら、ベガ、ブランカ	A
第一試合	こめまる	響、さくら、京	A

情勢を覆した決勝

決勝はAグルーヴ対Kグルーヴという、「こめまる」が有利な組み合わせとなった。

序盤はこれまで試合で大活躍だった「こめまる」の先鋒・響の勢いが止まらず、徐々に体力差を広げる。「にっと」の先鋒・キャミィは、響のオリジナルコンボ中にスーパーコンボで割り込むものの距離が遠く、カス当たりになってしまい、そのまま響が先取する。

「にっと」の中堅はギース。オリジナルコンボを警戒した、慎重な立ち回りでじわじわとダメージを与え、最後はしゃがみ弱Ⓚを読み切った下段当て身投げで中堅戦へ。

「こめまる」の中堅は、Kグルーヴの天敵であるさくら。キツイ闘いを強いられると予想されたが、ここで「にっと」のさくら対策が光る。連係の切れ目に中段当て身投げを置き、さくらの主力技の遠距離立ち強Ⓚを封じたのだ。この対策と、「こめまる」のコンボミスにも助けられ、体力差をほぼイーブンに持ち込む。最後にはさくらのオリジナルコンボでやられてしまうが、ギースの活躍で大将戦をほぼ五分の状態で迎えた。

大将戦はタイガーニークラッシュでの裏回りから連続技を決めた「にっと」のサガットが大幅リード。残り体力1ドットに追い詰められた「こめまる」の京はオリジナルコンボを発動し、鬼焼き連打でガードクラッシュまであと一撃のところまで持ち込むが、最後でミスしてしまう。このスキに反撃し、「にっと」が勝利。

オリジナルコンボミスが無ければ「こめまる」が勝利していただけに、まさに紙一重の試合だった。

「にっと」のギースは中段当て身投げをうまく使い、さくらの動きを抑制していた。

痛恨のコマンドミス。荒咬みが暴発し、勝機を逃してしまった。

「こめまる」の鬼焼き連打で、ガードクラッシュ寸前まで減らしたが……、

団体戦

闘劇2004優勝のメンバー「マゴ」、「金デヴ」を擁するチームを止めたのは、あの強豪だった。

強豪チームの動向

団体戦は、チーム内の同グルーヴは可能だが、同じグルーヴかつ同じキャラの登録はできないルール。これにより、キャラとグルーヴがばらけ、今までは見たことも無いチームが多々組まれていた。

注目は、闘劇2004で大活躍のAグルーヴ使い「サワダ」のCグルーヴ。チーム内にAグルーヴの「D44」が居るため、キャラ被りを考慮しての変更だ。だが、「ダン」&「D44」はいつも通りの構成のため【残りモン】は難無くベスト4まで勝ち上がる。

メインチームをAグルーヴのバルログ、ベガ、ブランカに代えた「ウメハラ」は、Cグルーヴの「志郎」、Kグルーヴの「コント」と組むが、【脳卒中】の「伊予」に3タテで敗れる。

【脳卒中】は闘劇2004優勝の「マゴ」&「金デヴ」に加え、「伊予」もベストのキャラ構成で文句無しの優勝候補。危なげ無く、決勝まで勝ち進む。

一方、逆のブロックからは関西の職人「ライ」&「ナカニシ」、これに現在実力急上昇中の名古屋のAグルーヴ「KOK」を加えた【サークルK】が勝ち上がる。「KOK」が切り崩し、「ナカニシ」で締める安定した布陣だ。

注目の【ウメハラチーム】対【脳卒中】は、「伊予」の活躍により、【脳卒中】が勝利。

決勝での逆転劇

決勝は、両チームとも目立った活躍を見せていた【脳卒中】「伊予」対【サークルK】「KOK」で始まった。

「KOK」は「伊予」に対し、レシオ2ブランカを先鋒に置く変則シフト。このブランカがダルシム、マキ、ロレントを一気に飲み込み、3タテ。【サークルK】が幸先のいいスタートを切る。これに対し【脳卒中】は「金デヴ」でAグルーヴの同キャラ戦を挑む。

この采配が見事に的中。大舞台の経験差からか、「金デヴ」が「KOK」、続く「ナカニシ」をもあっさりと下し、優勝へ王手をかける。

闘劇覇者二人、さらに相手は苦手なAグルーヴと、追い詰められた【サークルK】大将の「ライ」。しかし、生粋のKグルーヴ職人が長年のやり込みで相性をしのぐ。お互い大将で「ライ」がオリジナルコンボをくらってしまい、両者残り体力数ドットの場面。「金デヴ」のブランカがケズり重ねてきたエレクトリックサンダーをジャストディフェンスでいなし、逆転勝利。首の皮一枚で最終戦へつないだ。

極限状態での「ライ」対「マゴ」は、息詰まる接戦になった。「マゴ」がしゃがみ弱Ⓟ↓しゃがみ弱Ⓚ↓ダイレクトライトニングを決めれば、すかさず「ライ」も小ジャンプ強Ⓚ↓タイガーアッパーカットを決め、お互い譲らない。決着は「マゴ」のRCエレクトリックサンダーを見切った「ライ」が、スキに強タイガーアッパーカットを合わせてフィニッシュ。大逆転で優勝を決めた。

「金デヴ」のケズりをジャストディフェンスして「ライ」が逆転。「マゴ」との一騎打ちに。

フィニッシュの瞬間、勝負を決めた「ライ」をチームメイトが迎える。

RCエレクトリックサンダーを見切り、強タイガーアッパーカットがさく裂！

決勝トーナメント

準決勝	決勝	優勝	決勝	準決勝
サークルK（ライ、KOK、ナカニシ）	サークルK	サークルK	脳卒中	残りモン（ダン、D44、サワタ）
テイクアウト（DK、沢、カツオ）				脳卒中（マゴ、金デヴ、伊予）

※キャラ、グルーヴは下のカコミ参照

Technique Close-up　レシオ2先鋒が旬!?

本大会では、レシオ2のキャラを先鋒に配置するプレイヤーが多々見られた。先鋒で相手の出鼻をくじいて一気にリードを奪い、残りのキャラでしっかり守り切るといった先行逃げ切りの布陣だ。サガットやブランカなどの安定しやすいキャラや、極端にグルーヴやキャラ相性が有利な場合は有効な戦術になるといえるだろう。

レシオ1さくらなどが、レシオ2サガットに一瞬で屠られる場面も多かった。

レシオ2ブランカの先鋒も強力。ハマれば3タテも十分可能なので、大会向き。

団体戦上位入賞チーム

写真右上、団体戦優勝「ナカニシ」（C／ガイル、ケン、サガット）、「ライ」（K／舞、サガット、響）、「KOK」（A／さくら、ベガ、ブランカ）。
写真左上、準優勝「金デヴ」（A／さくら、ベガ、ブランカ）、「マゴ」（C／E.本田、サガット、ブランカ）、伊予（C／ダルシム、マキ、ロレント）
写真中央、右のチームが「DK」（C／キム、ルガール、サガット）、「沢」（A／さくら、ベガ、ブランカ）、「カツオ」（K／ギース、キャミィ、サガット）。
写真左下、右のチームが「D44」、（A／バルログ、ベガ、ブランカ）、「サワダ」（C／E.本田、サガット、ブランカ）、「ダン」（C／リュウ、ケン、サガット）

個人戦上位入賞者

写真右上、個人戦優勝「にっと」（K／キャミィ、ギース、サガット）
写真左下、準優勝「こめまる」（A／響、さくら、京）
写真左上、ベスト4の面々。左2番目が「沢」（（A／さくら、ベガ、ブランカ）
一番右が「井辻」（A／ロレント、ベガ、ブランカ）

大会総評：全国各地から多数のプレイヤーが参加し……（D44）

アーケードゲームライブラリー

text:小山祥之　koyama@VGL.jp
(協力:VGLプロジェクト/あまちゅあらいん)

第33回　我らの基地を戦車で守れ

タンクバタリアン

(ナムコ 1980年10月)

自機の黄色い戦車を操作し、司令部を守り抜くアクションシューティングゲーム

加味された戦略性

80年代のビデオゲームジャンルは大きな広がりと発展を遂げてきた。その数多きゲームたちが登場する節々には、流行を大きく切り開いた作品が存在していた。

今回は少し時代を遡り、戦車のゲームを取り上げてみよう。

ビデオゲーム登場の初期である70年代から、アメリカではシューティングの人気ゲームが続々登場していた。

そして派手な宇宙戦争や戦闘機のシューティングと対をなす、地上を動きながらの戦車シューティングが登場する。ビデオゲームズ/アタリ社が発売した『TANK』シリーズをきっかけにアメリカでブームとなったのだ。その後、日本への輸入や日本オリジナルタイトルも増え、シグマが80年に発売した『レッドタンク』などが注目を集めた。

このように数々の名作を生んだ古くから存在するジャンルではあるが、80年頃から、移動し狙いを定めて攻撃するという戦車ゲームに、戦略性を加味したゲームが登場する。

それが80年秋に発売された「タンクバタリアン」である。ただ攻撃しあうのではなく、迷路でのチェイスが盛り込まれている。これにはパックマンを産んだ当時のナムコの発想が影響を与えているのかもしれない。

「タンクバタリアン」の画面

4方向レバーで黄色い戦車を操作し、司令部を守りながら敵を全滅させる。迷路は毎面変化し８パターン存在する。

迷路の中を戦車が動く

『タンクバタリアン』は縦固定画面のアクションシューティングだ。操作は4方向レバーと攻撃ボタンを使用する。

画面は迷路状になっており、下部中央に司令部が、そして上方から敵の青い戦車が攻めてくる。この迷路の壁は攻撃により徐々に破壊されていくため、壁を壊しながら敵が攻めて来るのだが、自ら移動しやすいように壁を壊しておくのも戦略の一つであった。

移動は4方向だが地形に沿ってだけではなく、マップ上の半ブロック単位での移動や方向転換も可能であった。それを利用したテクニックも使えるが、操作ミスも起こりやすいゲームであったといえよう。

このゲームは次々と出てくる敵戦車を撃破し、次にどの敵が司令部に近付いて来るか、どの壁が壊されやすいかなどを先読みし、戦略を組み立てていくのが楽しいゲームであった。

従来の戦車ゲームは攻撃を主眼にし、敵を多く倒すことが目的だった。この『タンクバタリアン』もクリア条件は画面下に表示された数の敵戦車を破壊することである。しかしゲームオーバー条件が面白い。もちろん自機戦車が全滅すればゲームオーバーだが、もう一つ「司令部」がやられ白旗が上がると残機が残っていようとも強制ゲームオーバーとなるのだ。インベーダーで最下段まで攻め込まれたとき「占領」となるルールに近いと考えればいいだろう。

「攻撃は最大の防御」という言葉があるが、このゲームを表すのにこれほどふさわしい言葉はないだろう

多くの戦車も走り抜けた

地上戦争の象徴ともいえる戦車はゲームの題材としても扱いやすかったのか、多くのメーカーが戦車ゲームの開発を手がけた。

初期には小さなドット絵で描かれた戦車が豆腐のような弾を発射するゲームばかりだったが、ハードの描画能力を補うベクタースキャン方式という「線画」を使い3D風に描かれた『バトルゾーン』(アタリ80年)は世界的に人気となった。ハードの性能が上がり『T.A.N.K.』(SNK 85年)や『タンクバスターズ』(VA社/テーカン(テクモ))など大きめのキャラクターで戦車そのものの動きが細かく表現され、90年代には3DCGでさらなる迫力を描いたリアル戦車ゲームが登場するに至った。

その後戦車ゲームは数こそ減ったが、リアルさや敵を倒す爽快感と戦略性など、さまざまな面で発展を遂げていく。後にバトルシステムは主役をロボットに変え、セガの『バーチャロン』やバンプレストの『機動戦士ガンダム バトル・オペレーティング・シミュレーター』などアーケードのジャンルに活かされ、現在もコアなファンの支持を集めている。

タンクバタリアン　インスト

『タンクバタリアン』のインストラクションカード。攻撃距離と敵戦車との対峙方向によってスコアが変わるシステムになっている。攻撃される危険性の高い正面からの破壊が高得点となっているため、リスクと得点の駆け引きも必要となっていた。

募集

『アーケードゲームライブラリー』はゲームの歴史をちょっとまじめにふりかえるコーナーです。リクエスト、なつかしのゲームの情報、オールドゲームの質問などもお待ちしております。

新作の少ない現代、過去のゲームの築いてきた歩みを振り返りながら、アーケードゲームとは何かを考える場にできればいいと思います。過去の面白い映像や資料の投稿やレトロゲームについての意見なども聞かせていただければ幸いです。当時の話を聞かせていただけるオペレーターや当時の開発者の方からのご意見まで広くお待ちしております。

あて先はこちら
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部　AGLコーナー

参考資料：
/「ゲームマシン」1980年-1982年（アミューズメント通信社）
/「アミューズメント産業」1980-1981年（アミューズメント産業出版）
/「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
/「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループ/アマチュアライン）

［お知らせ］AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
http://amp.tri6.net　E-Mail：amp@tri6.net

人気ゲームとファミコン

発売以来ひそかな人気ゲームとしてゲームセンターで遊ばれた『タンクバタリアン』だが、5年後の85年、ナムコは続編のファミコン版『バトルシティ』を発売した。

ファミコン版バトルシティと並行してゲームセンター向けにも業務用の『V.S.バトルシティ』が流通していた。VS筐体と呼ばれた赤い対戦筐体に収められたタイプで、筐体は任天堂製のものだ。『V.S.バトルシティ』は、ナムコがファミコン相当のスペックを有する基板であるVS基板用に開発したものであった。

業務用から家庭用へのグレードダウン移植が一般的であった時代に、二つの分野での同時展開は面白い試みではあった。だが当時VS筐体用に販売されたのは任天堂のゲームがほとんどで、『V.S.バトルシティ』はナムコの直営店を中心に流通されるにとどまった。

V.S.バトルシティ（ナムコ85年）
内容はファミコンとほぼ同じだが、当然お金を入れてプレイする。壊せない壁があったりアイテムが出現するなど新要素が加わっている。

同85年は施行された新風営法の影響で、子供がゲームセンターで遊びにくくなり、ゲームも人も、そしてメーカーすらゲームセンターから家庭用へシフトするという流れが一気に加速した時代の転換期でもあった。『V.S.バトルシティ』の稼働と同じ時期、家庭用では任天堂の『スーパーマリオブラザーズ』が発売。この「マリオ」はアーケードゲームのキャラクターであったが、家庭用で発売されたそのタイトルは、空前のファミコンブームを巻き起こすことになった。

あの85年秋からちょうど20年を迎えるが、今もなおゲームセンターは風営法の規制下に置かれ、家庭用発売前の試験設置のようなゲームも少なくない。アーケードから多くのゲームやキャラクターが生まれた時代のように、またこの場所から新たな魅力が生み出されることを期待したいものだ。

進化する戦車ゲーム

フロントライン（タイトー 83年）
縦スクロールでチャンネルスイッチを使用、戦車への乗り降りができた。

デザートタンク（セガ94年）
大型筐体に乗ってプレイする本格戦車ゲーム。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態 アーケーダー・ネオ

電界 接続

第68回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

意外と高品質!? パチンコ用小型液晶モニタを業務用ゲーム基板につなげよう!

ここ数回にわたって業務用モニタの活用方法について触れてきたが、今回は番外編として液晶モニタの話題を取り上げよう。世の中に広く普及している小型液晶モニタに、パチンコに使われているものがある。旬な時期を過ぎるとすぐに撤収されてしまう運命にあるパチンコ用の小型液晶モニタは、中古品の流通市場が存在する。これを業務用ゲーム基板用に流用しようというのだ。

小型液晶モニタで快適にプレイ!

小型液晶モニタをつなごう

小型液晶モニタの中から、必要な機能を満たし、液晶本体のコネクタ配列が共通な3機種を選んだ。どれかが入手できたらチャレンジ!

パチンコ用液晶モニタは玉石混合の世界

最近は、PC用のモニタのみならず、家庭用のテレビの分野でも薄型の液晶モニタが主流になってしまった。ゲーム基板をプレイするときでも液晶モニタを使いたいと思うのは自然な欲求だといえる。縦にしても色ムラが発生せず、軽量であるため、その作業自体もラクラク。しかし、水平走査周波数15kHzのRGB信号に対応した液晶モニタは、市販品では存在しない(NAOMIなどの31kHzモードがある基板なら、パソコン用液晶モニタの流用が可能だが)。そこで目を付けたのが、中古品が販売されているパチンコ用の小型液晶モニタだ。

しかし標準品など無い、玉石混合の世界であり、また、中古品であることから、ピン配列などの情報が分からない場合もある。

JAMMA規格のゲーム基板をつなぐには、小型液晶モニタが上記の四つの条件を満たしている必要がある。今回はひとまず仕様を満たした機種に絞って接続性を検証してみた。

業務用基板転用に必要な小型液晶モニタのスペック

1. RGB入力であること（データ入力のものも中にはある）
2. 水平走査周波数15kHzに対応していること
3. コンポジットSYNC入力であること
4. 高画質で残像が少ないTFT液晶であることが望ましい

型式 LQ070T3AG02

ダイナミックなワイドタイプ

画面比率	16:9	表面処理	ツヤ消し
サイズ	7インチ		

シンプルな外観で、このまま使ってみる気になる。

具体的な液晶画面サイズは90mm×160mm。

長所 ○ 視野が広く、見る確度が変わっても画面が見やすい。また、斜めスクロールのゲームでもスムーズなスクロール表示ができる。これは、左右に広いためと思われる。

短所 × ワイド画面なので、当然横長に表示される。筆者がプレイした限りでは、プレイ自体に支障があるとは感じられなかった。

型式 LQ056A3AG01

一番のバランス派

画面比率	4:3	表面処理	ツヤ消し
サイズ	5.6インチ		

液晶の表面がツヤ消しなので、照明の映り込みが少なく見やすいという特長がある。

具体的な液晶画面サイズは90mm×120mm。

長所 ○ 視野が広く、見る角度が変わっても画面が見やすい。画面比率が4:3なので、画像も自然。一番のオススメ。

短所 × 斜めスクロールのゲームではスクロール時にうねりのような波が出る場合がある。ドットサイズと画面サイズに起因する問題だと思われる。

型式 LQ6AN101

ツヤ有りで色鮮やか

画面比率	4:3	表面処理	ツヤ有り
サイズ	5.6インチ		

ツヤ有り液晶で色鮮やかだが、反射があだになってしまう場合も。

液晶画面サイズはLQ056A3AG01と同じ。

長所 ○ 画面比率が4:3なので、画像が自然だ。

短所 × 上記2点と比較すると、見る角度により画面が白っぽく見えたりする。表面がツヤあり仕上げのためだろうか? 斜めスクロール時のうねりはLQ056A3AG01同様。

ゲー事典 お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader2005@arcadiamagazine.com

インターフェイス基板の製作

まずはゲーム基板と小型液晶モニタとの接続だ。筆者はページ左下の写真のようなインターフェイス基板を製作して実験を行なった。

本来接続にはフィルム状の接続ケーブルと専用コネクタを使うが、入手は難しいと思われる。コネクタ基部から直接信号を引き出す方法をおすすめしよう。具体的な接続は右図のようになる。ボリュームを入れるRGB信号以外は、難しいところは無いはずだ。

小型液晶モニタの映り具合はいかが?

高品質なTFT液晶で、十分満足できる映り具合だ。モニタとの相性があるといわれる基板もすべて奇麗に映った。横位置の調整しかできないのが難点だが。

ワイドタイプに映した画面

『くにお君』を映してみた。もともと縦長に映るのでちょうどいい？

4:3タイプに映した画面

比較のために、こちらも『くにお君』。本来の画面比率なので違和感無し。

『ブレイクアウト』を映した画面

『ブレイクアウト』(76年)。こんな超絶古い基板でも問題無い映り。

『マリオブラザーズ』を映した画面

モニタを選ぶ基板といわれているが、こちらも奇麗に映っている。

小型液晶モニタ３機種共通ピン配列

端子	端子の用途	実際の接続
1〜3	特殊同期入力	使用しない
4	NTSC/PAL切替	+5Vへ接続
5	左右反転	
6	上下反転	
7	RGB入力切替	GNDへ接続
8	同期入力切替	+5Vへ接続
9	フリッカ調整	使用しない
10	電源入力 (15V MAX)	+12V〜15Vへ接続
11	複合同期入力	基板の同期出力へ
12	ブライト調整	使用しない
13	R入力	
14	G入力	
15	B入力	
16	GND	
17	R入力(2Vp-p)	インターフェイス基板へ
18	G入力(2Vp-p)	
19	B入力(2Vp-p)	
20	GND	GNDへ接続
21	バックライト電源入力	+12V〜15Vへ接続
22		
23	バックライトGND	GNDへ接続
24		

モニタ裏側にあるコネクタのピン配列は図の通りだ。コネクタ基部の端子は互い違いになっているので注意しよう。

試作したインターフェイス基板。右が、電源と、ゲーム基板からのRGB入力側。左が小型液晶モニタ側。

試作ではフィルム状接続ケーブルを使用したが、入手不能の場合は、コネクタ基部から半田付けで直接引き出そう。

インターフェイス基板回路図

JAMMA規格の映像出力は5V p-pなので、そのまま接続したのでは信号が強過ぎてうまく表示されない。そこで、5kΩのボリュームを介して接続する。具体的には、小型のユニバーサル基板にボリュームを3個実装するだけでOKだ。器用な人ならば、ユニバーサル基板無しで、じかにハーネス上に取り付けることも可能だろう。

小型液晶モニタの活用と入手

順序が逆になったが、入手方法を紹介しよう。

家庭用ゲーム機にも接続

業務用ゲーム基板に接続OKということは、家庭用ゲーム機種にも使用できるということも意味する。RGB出力を持っているゲーム機ならば、ほぼ問題無く映るようだ。

また、前々回紹介した秋月のRGBデコーダを接続すると、テレビとしても使用できた。

その場合にはインターフェイス基板のボリュームを再調整して、ちょうどいい明るさにしよう。

このほか、15kHzのアナログRGB出力を持つ、いにしえのパソコンなどもつなぐことができるだろう。

15kHz入力のあるRGBモニタが入手困難な中、いい代替品になる？

小型液晶モニタをどこで買う？

冒頭で紹介したように、パチンコ用小型液晶モニタの中古品を売っている業者がある。要するに、そこで買えばいいわけだ。

業者を調べるには、インターネットで検索するのが一番いいだろう。

通販も行なっている「ぱちんこ工房」(http://www.pkobo.co.jp/)では、今回扱ったモニタも在庫しているようだ。このほか、中古オフィス機器を扱うCopyCat(http://www.usedcopiers.jp/)などが有力候補となるだろう。興味があれば問い合わせてみてほしい。

ゲー事典 今回紹介したものに限らず、小型液晶モニタは調整機能において、やはり業務用モニタに及ばない。調整可能なのは前述の通りH-POS、つまり横位置のみだ。従って、画面に収まらない、またはずれて表示されるなどの不具合が発生する場合もある。しかし、映り自体はいいし、例示したように実用上問題無い基板もあるので、試してみる価値はあるといえる。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

2002年／平成14年

ナムコ

太鼓の達人/4

開発元	ナムコ	ジャンル	音楽ゲーム
発売元	ナムコ	操作系	和太鼓コントローラ

システムボード	System10
CPU	R3000カスタム
サウンド構成	SPU
表示色数	最大1677万色
スペック	＋5V/＋12V

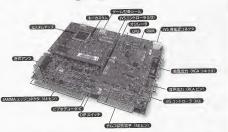
大衆の心をつかんだのは何度目の正直？

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

型番シール。41という数が付いているが、4はシリーズ、1はバージョンを示す。

カスタムチップと、コピー防止用のキーカスタム。

基本的にはJAMMA仕様のSystem10基板をJVS化するサブボード上のIC。

DETAILS

用語解説

金属製のケース入り：メイン基板は大型筐体の基板らしく金属製のケースの収められており、DVD-ROMドライブと電源と一体化されています。このハードウェアユニット一体化の流れは、System Super21辺りからのものです。

感圧センサ：太鼓ユニットは圧力センサが左右2P分で8個仕込まれており、テストモードで感圧チェックができるようになっています。基板単体でJAMMA筐体につないでも、通常のキー入力ではまともに反応しない模様です。

HARDWARE CHECK

System10は、『もじぴったん』などここ最近のビデオゲームに使われてきた基板ですが、この『太鼓の達人』にもDVD-ROMドライブ付きで使われています。基板上の主なICはすべてSCE製で、PS互換基板であることが想定されます。メイン基板上には、JVS変換のためのサブボードと、キーカスタムやサブデータが焼き込まれたフラッシュメモリがあるサブボードが載っています。センサには、感圧センサが使われています。

SCE製のCPUが使われている。PS互換基板といえる。

メイン基板からつながるATAPI規格のDVD-ROMドライブに、写真のDVD-ROMをセットする。

君は知っているか？

今までギターっぽいやつ、～っぽいやつなどを発売してきたナムコですが、やっと大ヒットとなった音ゲーがこの『太鼓の達人』です。達人シリーズの第1弾としてエレカ『料理の達人』があったのですが、『太鼓』だけ一人歩きして認知されています。

シーケンスが右から流れてくるため1P、2P同時プレイだと上下に分かれて分かりづらかったりするのは大人の事情から来るものでしょう。

『太鼓』はたたく所が4個所。左右の手だけを使いますので取っ付きは悪くなく、お子様でも難無くプレイできるのが最大のヒットの要因でしょう。楽曲はJ－POP中心ながら、お子様向けアニメからクラシック、YMO世代ゲーマーの心をグッとつかむ「ゼビウス体操」。はたまた第6弾では「日本ブレイク工業社歌」が収録されるなど、バラエティに富んでいます。

しかしながらお子様はタイコ以外の所もガンガンたたきやがるので、筐体がボロボロになってしまうこともしばしば……。夏は季節にマッチし、冬は上半身がアツくなる素敵なゲームなのでございます。

ゲー事典 DVD-ROMをPCでのぞくと、1曲5MB程度の*.BINというファイルが並んでいます。ひょっとしたらMP3なのでは？　という淡い期待の元に、ファイル名をリネームして再生を試みましたが、曲は聞けませんでした。残念。

Arcade Software+Hardware

Mak Japan マックジャパン

新作予約 〆切りまでにご連絡頂ければ 確実GET！

高価買取 基板1枚より即査定致します どこよりも高く！

中古予約 入荷時ご連絡でGET率大幅UP！ 1ヶ月間有効

新作・旧作・大型系など続々入荷中です！
大型機械売買も取扱い有！御一報下さい！

営業時間：平日11:00～19:00/土曜10:00～19:00/日祝10:00～18:00

CP2マザー	¥2,100(税込)	エリア88	¥26,250(税込)	イシターの復活	¥68,250(税込)	ガンバード2	¥15,750(税込)
D&D(ROM)	¥12,600(税込)	ガンスモーク	¥18,900(税込)	スカイキッド	¥23,100(税込)	ガンバリッチ	¥10,500(税込)
D&D2(ROM)	¥23,100(税込)	スーパーパン	¥8,400(税込)	ドラゴンバスター	¥29,400(税込)	ドラゴンブレイズ	¥12,600(税込)
XMENvsSF(ROM)	¥8,400(税込)	スト2	¥5,250(税込)	ドルアーガの塔	¥29,400(税込)	ゲーム天国	¥5,250(税込)
マーヴルvsSF(ROM)	¥8,400(税込)	テトリスGマスター	¥21,000(税込)	ピストル大名の[illegible]	¥23,100(税込)	ファンタズム	¥8,400(税込)
マーヴルvsCP(ROM)	¥12,600(税込)	マジックソード	¥26,250(税込)	[illegible]	¥81,600(税込)	ブラスアルファ	¥21,000(税込)
Vセイバー(ROM)	¥5,150(税込)	ウォーザード	¥15,750(税込)	バーニングフォース	¥15,750(税込)	ウルフファング	¥15,750(税込)
Vセイバー2(ROM)	¥4,200(税込)	ジョジョ2	¥8,400(税込)	ファイネストアワー	¥68,250(税込)	ジョー&マック	¥8,400(税込)
Vハンター(ROM)	¥2,100(税込)	カダッシュ	¥10,500(税込)	アンダーカバーCOP	¥26,250(税込)	ダークシール2	¥10,500(税込)
Vハンター2(ROM)	¥6,250(税込)	グリッドシーカー	¥26,250(税込)	クロスブレイズ	¥26,250(税込)	タンブルポップ	¥8,400(税込)
ギガウイング(ROM)	¥6,300(税込)	ニンジャキッズ	¥8,400(税込)	[illegible]の沿道	¥36,750(税込)	空牙	¥10,500(税込)
スパ2X(ROM)	¥4,200(税込)	パズルボブル	¥26,250(税込)	大工の源さん	¥6,300(税込)	SDガンダムサイコ	¥5,100(税込)
ストZERO2(ROM)	¥2,100(税込)	プリルラ	¥26,250(税込)	エイリアンズ	¥21,000(税込)	SDガンダムネオバト	¥5,250(税込)
ストZERO3(ROM)	¥8,400(税込)	ミズバク大冒険	¥8,400(税込)	ガイアポリス	¥18,900(税込)	SDガンダムレインボ	¥8,400(税込)
パズループ2(ROM)	¥3,150(税込)	メタルブラック	¥16,800(税込)	サンダークロス2	¥15,750(税込)	ドラゴンボールZ2	¥26,250(税込)
プロギアの嵐(ROM)	¥38,400(税込)	ライトブリンガー	¥29,400(税込)	ゼクセクス	¥13,900(税込)	マクロス	¥8,400(税込)
ロックマン2(ROM)	¥10,500(税込)	レイフォース	¥21,000(税込)	究極戦隊DD	¥26,250(税込)	マクロス2	¥8,400(税込)
虹色町の奇跡(ROM)	¥3,150(税込)	レインボーアイランド	¥31,500(税込)	[illegible]の王国	¥29,400(税込)	マクロスプラス	¥15,750(税込)

個人様はもちろん業者様も大歓迎！
JR秋葉原駅より徒歩5分！ご来店お待ちしております！

オススメ INSANITY DVD
- ☆ファイターズヒストリーダイナマイト・・・¥3,990(税込)
- ☆ハイパーストリートファイターII・・・¥6,090(税込)
- ☆ライデンファイターズ1・2・JET・・・¥6,980(税込)
- ☆バトルガレッガ・・・¥5,800(税込)

アーケード版AppreciateDVD
- ☆式神の城II・・・¥6,980(税込)
- ☆斑鳩・・・¥5,800(税込)

売れてます
ケイブSTG大好評発売中！
その他基板も続々入荷中！

ボタンやレバーなど各種新品部品取揃えております

Arcade Game Tips&Tricks ¥3,150(税込)
Arcade Game Tips&Tricks 10 ¥1,050(税込)

コントロールBOX 新品
JAMMAハーネス 無料ご提供中！ 只今新品コントロールBOXをご購入頂くと標準のJAMMAハーネスをお付け致します！

- AV7000(接続部) ¥27,300(税込)
- Σ9000TB(コントロ－ラ部) ¥15,750(税込) 唯一のセパレート型で周辺パーツが充実！
- 雷神 価格・機能共に初心者の方にオススメ！ ¥31,290(税込)
- ボードマスター(ブラストパネル仕様) セガ製ビデオ筐体のパネル部分をそのまま使用した本格派！ ¥50,400(税込)

お問合せ 〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F

TEL 03-3255-0737(代)

FAX 03-3255-0738 お待ちしております！

Web & E-mail makjp@mak-jp.com 最新ストックリストは毎週火曜日更新です！

http://www.mak-jp.com

「最新ストックリスト」はお客様ご自身でも取出可能です！
※お手持ちのFAXの「ポーリング機能」を使って24時間時間いつでも取り出し可能です！
(ポーリング機能がない機種ではご利用できません。話中の場合は時間をずらしてご利用下さい。下記は操作の一例です。実際にお持ちのFAXの説明書等ご参照の上操作法方に従って下さい。)

1. お手元のファックスのポーリング受信ボタンなど（機能ボタン等）を押します。
2. 03-3255-0738をダイヤルして回線が繋がりましたらスタートボタン等を押します。
3. あとは自動的に受信完了！情報料は無料です。

毎週火曜日更新です！！

秋葉原中央通沿いで大変便利です！
↑至お茶の水 / 総武線 / マックジャパン(恵光ビル5F) / UFJ銀行 / 中央通り / 電気街口 / ドン・キホーテ / てんや / JR秋葉原駅 / JR山手線 / 至神田 / 至上野

基板も大型機械も高く買います！新作・中古取扱っております。是非お問合せ下さい！

中古機械・基板のご売却は
株式会社 ソフィアコーポレーション

- お見積もりは無料
- 引取り運賃は当社で負担致します

TEL:03-3491-7231 FAX:03-3491-7233 e-mail:kaitori@sophia-corp.jp

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

68

Roughnecks/DragonLEE(作文) G＝ヒコロウ(イラスト)

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
パチスロから人気が再燃した「北斗の拳」が格ゲーになるんだったら、次にビデオゲームのネタになるのは……まさかエヴァ？
dragon@blue.interq.or.jp

自分が持ってない、未知の価値観を。

『タイトーメモリーズ』から、継承されるコトについて考える

ちょうどこの時期だからってわけじゃないんだけど、第二次世界大戦を題材にした『メダル オブ オナー ライジングサン』をプレイしてしまった。映画の『パールハーバー』にも似た嫌悪を感じてしまうのは、決して戦後60年目にまん延する空気のせいだけではないだろう。しかも家庭用パッドの劣悪な操作性が、スッキリしない気分を増幅させる。

「この○○はフィクションです」という一文を、冒頭か最後かマニュアルの隅っこに記しておけば解決するという問題ではないだろう。それでいながら『1942』や『1943』はいまだに燃えてプレイできるのだから、その感情や姿勢は一体何なんだろう？　と悩みながら、答えを探していける現在という時代に感謝したい。また、それを取り巻く環境に賛歌を贈りつつも、観察・思考していきたいと思う。

神奈川県が『グランド・セフト・オート3』を有害図書類に指定した問題だって本質は同じだろう。「これぐらいなら、まだOK？」というタガが膨らんで、そこに雑音がからみ強制力が発動される。

ヒステリックに規制だ反対だと叫ぶ前に、根本的なお勉強が必要なんじゃないだろうか。自分が持ってない、未知の価値観を。許容はしなくていいから、理解することは双方とも努力しなくてはならない。ぶっちゃけた言い方をすると、ビデオゲームに限らない、あらゆる表現におけるリスクとリターンを。あらゆる万物に影響を与えないモノなんてないんだし、何の影響も与えないモノに価値があるなんて思わない。

ちとカタい話になってしまったので、話題を変えて。発売された翌々日の週末には、既に『タイトーメモリーズ 上巻』は量販店で売り切れていたのだから、まずは上々な滑り出しではないでしょうか。最初から遊べないタイトルがある点や、一部のタイトルで操作にラグを感じてしまうなどの不満点もあるけど、起動してしばらく遊べばチャラになるぐらいリターンが大きかった。やっぱり25本という収録本数は壮観で、ナムコやカプコンに続いてこういう動きがあるのは素直にうれしい。せっかく古いタイトルも収録されているのだから、生でインベーダーブームを知っている(当時インベーダーハウスでテーブル筐体にコインを積み上げていた)層向けのプロモーションを地道に行なえば、なかなか面白い展開になるんじゃないかと思う。

同作で興味深いのは、アーケードゲームにハマっていた層を幅広くカバーしている点だ。個人的には80年代末期～90年代初期がツボだけど、ガキのころに遊んだ『ルナレスキュー』が再び遊べるのはうれしいし、あまり積極的にコインを投じなかったタイトルが無制限に遊べるのも魅力だ。

しかし、いざゲームに向かい合うとノスタルジックな思い出は吹き飛び、過酷なリハビリの始まりとなる。『功里金団』でオーラを保持したまま進む困難さを思い出し、『ラスタンサーガ』は道中や城内&ボスのパターン構築、ダメージ二倍のジャンプ斬りを思い出すのに四苦八苦。ミスって覚えて進んでまたミスって、の繰り返し。当時遊んでいた人にとっては当たり前の行為だが、これらの行為を操作や展開にストレスを感じさせない今のビデオゲームで育った人に薦められるか？　と聞かれたら、正直困ってしまう。

こんなコラムまで読む皆さまなら、両者の断絶は容易に想像できるでしょう。ほんの十数年前のゲームでさえこれなんだから、これからを考えると……。例えばフルポリゴンでエフェクトバリバリのRPGで育った層に、2Dの平面フィールドRPGの魅力を伝えるにはどうすればいい？　3Dで対戦に目覚めた格闘ゲーマーに、飛び道具の打ち合いのピリピリ感を伝えるには？

その伝道役をソフト単体に求めるのは酷な話だ。ビデオゲームはプレイヤーがいて初めて成立するものなのだから。古き時代の価値観を、現代、そして未来のプレイヤーに伝える作業は、当時を知るオールドタイプにしかできない。その作業の積み重ねによって価値観は継承され、膨らみ続けていくのだろう。

編集者談！ ゲームが歩んできた魅力や価値観を、今に受け継ぎ未来に継承していくことがどこまで可能なのか。新しい魅力や遊びを追求していく行為の中には、過去を切り捨てたり新しい価値観へのシフトが求められることもある。むしろ過去に捕らわれることを由としない姿勢もあるだろう。ただ、たった10年でゲームの伝統が失われてしまうのはいかがなものだろうか。

ファミ通DVDビデオ
enterbrain

Disc1: Virtua Fighter 4 Final Tuned

空前絶後の群雄割拠時代へ——乱世を制するのは!?

全32チーム(※1チーム3人)のトーナメント形式で争われる『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』。『バーチャファイター3tb』以前からやり込み、名を馳せているベテラン勢。対戦のメッカである首都圏から距離がありながらも、第一線級の実力を誇る地方勢。そして、『バーチャファイター4』から頭角を表してきたニュージェネレーション、それよりさらに年齢層の低い若手勢——。これらの強豪が全国に割拠し、トーナメントは乱戦の様相を呈している。その中でも注目したいのは、ふ〜ど、こえど、いのっちという、(超)若手で構成された"VFエリート"。優勝候補の筆頭に挙げられ、下馬評どおりの闘いを見せる彼ら。果たしてこの乱世を制することができるのか……?
なお、DVD本編は決勝トーナメントの取り組みすべてと、ベストバウトセレクションと題し、本戦トーナメントでの注目試合をピックアップし、収録している。

Disc2: 鉄拳5

韓国拳闘士の驚異!　闘劇史上初、タイトル海外流出か?

前作・前大会に引きつづき、今大会も64人のシングル戦トーナメントで争われる『鉄拳5』。前回優勝者のTKYM、準優勝の垂れ、ゼクス、はとぅといった強豪が各ブロック、各取り組みに名を連ねている。が、しかし……そんな誰が優勝してもおかしくない状況のなかで、彗星のごとく現れたひとりの韓国人選手に会場は釘づけとなる。『鉄拳5』韓国チャンピオンのNin。『鉄拳タッグトーナメント』時代から因縁の深い日韓だが、この東京で、『鉄拳5』で、ふたたび韓旋風が巻き起ころうとは誰が予想したであろうか……?
その圧倒的なテクニック、圧倒的な試合運びは、まさに驚異のひとこと。闘劇史上初、タイトル海外流出となるのか?　果たして因縁対決の結末は!?
なお、DVD本編では、本戦・決勝トーナメントの取り組みすべて・全63試合を収録している。

二大3D格闘ゲームの激戦を DVD2枚にわたって収録!

ドラマティックに野性と個性を発揮しろ！

兎 USAGI —野性の闘牌— ONLINE

兎-野性の闘牌-ONLINE
■メーカー：タイトー
■ジャンル：オンラインタッグ対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2005年7月下旬(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X

従来のコンビ打ちという基本システムには変更は無いが、ネットワークを利用した全国オンライン対戦が熱いぜ！

Text 福田 柵太郎

『兎 -野性の闘牌-オンライン』とは？

今回はアーケード版としてはシリーズ3作目にあたる本作が持つ、機能と魅力を大紹介！

ほかの麻雀ゲームとはひと味違う！

まずは、アーケードゲーム『兎 -野性の闘牌-』シリーズとはどんなゲームなのかを簡単に紹介しよう。

本シリーズは近代麻雀（竹書房）で連載している人気漫画『兎 -野性の闘牌-』を原作に持つ麻雀ゲームだ。原作に登場する麻雀対決は、たいてい二人一組のコンビ打ちになっているので、アーケード版『兎 -野性の闘牌-』もそのコンビ打ちが基本システムになっている。プレイヤーは自分が使用するキャラと、パートナーとなるCPUキャラを一人選び、対局に挑むことになる。これがほかのリアル指向麻雀ゲームと違い、ビデオゲームとしての麻雀の面白さをプレイヤーに与えてくれる。

「兎 -野性の闘牌-」シリーズは、原作の緊張感溢れる対局シーンを忠実に再現している。

特殊能力の性質とコンビ構成が重要

本シリーズならではの要素として、登場するキャラクターには原作に即した特殊能力というものが備わっている。例えば兎は、原作では相手の当たり牌を察知する能力を持っているので、ゲーム中でも当たり牌に色が着くのだ。ほかにも自身のツモや配牌をよくする能力や、得点が高くなりやすくなる能力など、さまざまなものが存在する。

これらの特殊能力を覚えるだけでなく、どのコンビが能力的に相性が良いかを考え、最強のコンビを作り出すことも本作の楽しみの一つだ。

特殊能力発動時にはカットインが！ ファンにはたまらないぞ！

相手コンビの能力を把握することも大事。相手のペースに乗せられないように気を付けよう！

基本的に攻撃型能力を持っているキャラには相手の上がりを阻止するサポート型のキャラがオススメ。

モード解説：新モードの全国対戦が激アツ！

前作まで対戦モードは店内対戦のみだったが、本作で待望のオンライン全国対戦モードを搭載。いつでも白熱した対戦ができるぞ！

モードは「全国対戦」「店内対戦」「ストーリー対局」「イベント対戦」の四つを用意。

原作ファンにオススメしたいのが、ストーリーモード。あの山城麻雀に、自分の好きなコンビで挑戦できるぞ。強敵ばかりなので心してかかれ！

対戦相手の選択方法は「実力伯仲」「上位挑戦」「おまかせ」の三つ。

キャラのポテンシャルと自らの麻雀力を駆使して上がりまくれ。コンビの合計点数が高い方が勝ちとなる。トップ賞は無いので注意しよう。

敵の親番は速攻でケリ、自分の親番で一気に勝負を付けよう。

進化し続ける若き代打ち集団【ZOO】

冴え渡る闘気
柏木 成駿
闘気制御能力
テンパイすることで他者の能力を封印。相手のチャンスをたたきつぶせ！

美しき棘花
新庄 香那
荘家爆連荘能力
親番においては好配牌を召喚。さらに連荘を続ければ、超ビッグチャンスが到来！

キツネ(加藤 俊子)
運気連鎖能力
アガりの直後に良好配牌を召喚する。続けてアガればさらにパワーアップ！

ジャッカル(久坂 明)
懐ドラ獲得能力
槓ドラ・裏ドラを高確率で誘引する。カンとリーチで高得点のチャンス！

ユキヒョウ(山口 愛)
有効牌ツモ能力
良好な有効牌を効果的にツモる。敵に振り込むと次にアガるまで能力消滅。

兎(武田 俊)
危険牌察知能力
危険牌（アタリ牌）を察知して色で識別する。青は味方、赤は敵のアタリ牌。

アライグマ(田島 [illegible])
字牌断絶能力
手牌から字牌が無くなった以降は、字牌をほぼ100%ツモらなくなる。

タンチョウ(加藤 治)
単騎一発能力
単騎・カンチャン・ペンチャン待ちの当たり牌を一発でツモってこれる

サル(佐々木 [illegible])
一色集中能力
ツモる牌が特定の色に集中する。一色手にこだわり、大物手を狙え！

ネコ(山根 こずえ)
超速攻能力
鳴けば鳴くほど好ツモが集中。積極的に仕掛けて、一気にアガり切れ。

チャップマン([illegible])
最終形予知能力
配牌から理想のアガり形を予知する。未来を読み切って勝利をつかめ！

シャモア(滝沢 [illegible])
不要牌検出能力
高度な分析により、不要牌を検出。理論的に最も不要な牌を青色で表示。

usagionline.netに加入しよう!

概要

おい、お前ら……「usagionline.net」って知ってるか？　何？　知らねぇだぁ？　んじゃ、データカードの裏面に書いてあるシリアルナンバーを、さっさとhttp://www.usagionline.net/で登録しろ！

usagionline.net（以下兎OLN）とは『兎-野性の闘牌-オンライン』の公式ホームページのことだ。そこでは、キャラクターのカスタマイズができるようになったり、さまざまのイベント情報やランキング情報などのオフィシャル情報が得られるようになっているぞ！

加入する価値大アリ! 兎小屋

『兎 -野性の闘牌- オンライン』の目玉の一つである「兎小屋」。一体どんなサービスが受けられるのか簡単にご紹介！　あ、9月30日まで無料だぞ！

コンテンツ紹介

パートナーに作戦を指示できる!

カスタマイズできるのは、プレイヤーキャラだけではない。パートナーの打ち方もプレイヤーが決められるのだ！

オリジナルエンブレムを作ろう!

麻雀牌に自分のお好みの文字を刻印すれば、オリジナルのエンブレムの出来上がり！　もちろん自分だけではなく、共有パスワードを設定できるので、友達同士でうのエンブレムを表示させることもできる。

キャラクターカスタマイズ

ビジュアル変更可!

キャラクターカスタマイズでは、キャラクターが着ている服の色や柄を、プレイヤーの好みで選択し変更できるようになっている。さらにデフォルトカラー!?

セリフが変更可!

外見だけでなく、セリフも選択できる。しかも実際に声優さんがしゃべってくれるのだ。

ランキングも集計!

無料コンテンツで利用できるのはターゲットポイント（獲得ポイント）ランキングだけだが、こちらでは勝率や、連勝数のランキングも閲覧できるぞ。

補足情報!

最後に、大きく紹介できなかったコンテンツの内容を駆け足で紹介していくぞ！

・プレイヤー名は未加入だとアルファベットしか使えないが、加入すれば日本語も使える！

・兎小屋へのカード登録は最大24枚までOK！　ん？　22枚!?　え～メーカーさんによると24枚登録できるそうです。何ででしょうね（笑）。

広域指定暴力団【山城組】

柵が走りたがっている!

操作がタッチパネルになったのは大きなポイント。従来の麻雀コンパネのように、画面と麻雀コンパネをいちいち見比べる必要が無いので快適。某オンライン麻雀ゲームたちと比べても、必要な機能はそろっている。ゲーム性の高い麻雀を好む人にお薦め！　（柵太郎）

あの名作バトルアニメが白熱の対戦ゲームに!!

89年4月から96年1月までの7年もの間、日本全国の少年少女を熱狂させたあの人気アニメ『ドラゴンボールZ』を、完全再現した対戦アクションゲームが登場!　今回はその超Z(ちょうぜつ)な内容の一部を先行公開するぞ!

スーパードラゴンボールZ
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：未定
■使用基板：—

Text:カイゼルちくわ

Z戦士たちによるド派手なバトル!

悟空とベジータ、宿命のライバル対決!　マンガさながらの効果音文字やド派手な演出に、対戦も熱くなること間違い無しだ。背景などにも、原作者・鳥山明先生の画風が色濃く出ているぞ!

思いのままに名勝負を再現!?

思わず「な、なにいっ!?　オ、オレのギャリック砲とそっくりだ……!!」と叫びたくなる、こんなシーンも再現されている。ほかの名場面はどうなっているのか、期待は膨らむばかりだ!

9月のAMショーで超バトルを体験!

9月に開催されるAMショーに、本作が出展されることが決定!　気になる要素が満載の作品なだけに、待ちきれない人はぜひ自分の目でその内容を確かめに行ってほしい。本誌でも続報が入り次第スクープしていくので、原作ファンも格闘ゲームファンも、続報を「ワクワクすんぞ」とばかりに待て!

超プレイングインプレッションZ

7月末に開かれたバンプレストプライベートショーで、本作を先行体験。その感想は……!?

『ドラゴンボールZ』といえば、登場人物たちの怒とうの超スピードと惑星をも砕く超パワーで、従来のバトルアニメの常識を覆した伝説の作品。子どものころテレビの前で釘付けにされていた名作なだけに、ゲームでその面白さを再現可能なのかと、プレイ前は不安でしたが……。

実際プレイしてみると、直感的なレバー操作と、四つのボタンとその同時押しを駆使するだけで、キャラクターが画面中を縦横無尽に駆けるわ飛ぶわで大迫力!　原作のように巨岩が砕け、気弾が飛び交う超対戦が、数回プレイするだけですぐに楽しめました。広いフィールドと障害物や高低差を活かした戦いができるのも斬新で、まだ開発中とは信じられない完成度でしたぞ!　(ちくわ)

新たなる宿命 新たなる翼ー

AMショー 出展

詳細が気になる人に朗報！ 9月に行なわれるアミューズメントマシンショーに、本作がなんと実機出展されるとのこと。一足先にプレイできるチャンスだ！

エスプガルーダⅡ
ESPGALUDA Ⅱ

あのケイブの人気作『エスプガルーダ』に、続編が登場するという特報が！ 今回はいち早く、設定の一部を紹介するぞ。

エスプガルーダⅡ	
■メーカー	ケイブ
■ジャンル	縦スクロールシューティング
■操作方法	8方向レバー+3ボタン（予定）
■発 売 日	2005年12月予定
■使用基板	ー

 Text カイゼルちくわ

アゲハ

聖霊を宿した究極の生体兵器「ガルーダ」の実験体としての、悲しい宿命に前作で終止符を打った兄妹。しかし同じ宿命を背負ったアサギを支え、導くために、再び戦いへと……!?

アサギ

このイラストの少女が、新たなる主人公「アサギ」だ。抱えている本や、聖霊石と思われる額、首飾りの石も気になるが、背中の翼はまさに「ガルーダ」のもの。彼女が圧倒的な力を有していることだけは、間違い無い。

タテハ

そして兄妹は再び空へ

STORY

三年前、シンラ大戦と呼ばれる戦争があった。草木が生えないとさえ言われていた大地にも緑が茂るようになり、人々は、生きるために力を出し合い、国を復興させるために頑張っていた……。しかし、シンラの後に続こうとする愚かな者たちが居た。その者たちの国の名は【ソーマ】。以前はシンラの技術には及ばないまでも、かなりの力を持った国と名をはせていた国だ。シンラ崩壊後、その地を極秘裏に調査していた研究員たちの手により、聖霊機関がこの地で再び息を吹き返す。この【機甲羽根】を超える力を持った【輝羽】に軍の技術が加われば、実験体を真のガルーダにすることができる！

「……我々は聖霊機関を超える真の聖霊機関を復活させたのだ……」

「シンラは滅んだ！ 次はソーマがこの地を支配する」

「我が国に歯向かう者の末路は！ 死だ！ 我が国に敵なし！」

使うのはレバー1本ちょ→カンタン♪

玉を三つそろえて甲獣たちを助け出そう！

本作のルールは、画面右側にある「虹玉」に、バネで撃ち出す虹玉をくっつけ、同じ色の玉を三つそろえて消していくという実にシンプルなもの。これを繰り返し、玉に閉じ込められている甲獣を助け出せばステージクリア。その前に、玉が画面の上まで積み上がってしまうとミスとなり、ライフを一つ失う。残りライフが無くなるとゲームオーバーだ。簡単には消せない特殊な玉やボス戦など、難関を突破して甲獣たちを助けよう！

画面上の玉をすべて消さなくとも、甲獣たちを閉じ込めている玉を消してあげれば「むぎゅっ」とステージクリア。

各ステージは6面構成。1～5面が通常面、6面がボス戦となる。ボスの動きを見極め、弱点に玉を撃ち込め！

パズル！虫姫たま

間も無く稼動開始予定の『虫姫たま』。今回はプレイするにあたって必要な、基本的なシステムと操作方法を紹介するぞ！　主題歌を口ずさみつつ、華麗に覚えよう。

Text:ちくわ

パズル！虫姫たま

- ■メーカー：ケイブ／AMI
- ■ジャンル：パズルゲーム
- ■操作方法：8方向レバー
- ■発売日：2005年9月予定
- ■使用基板：－

これが『パズル！虫姫たま』の遊び方っ!!

操作はホントにレバーだけ！

基本操作一覧	
メッセージ送り、スキップ	⬆orスタート
虹玉を撃つ	レバーを⬇に入れて離す
バネを止める	レバー⬇後、ニュートラルを通さずに⬅or➡入れっぱなし
バネの位置を調節する	バネを止めているとき、ニュートラルを通さずに⬆or⬇

バネの使い方

「⬇⬅➡」などと、格闘ゲームのコマンドの要領でレバーを回せばバネを止められる。あとは任意の位置にバネを調節するだけだ。

9/1～9/3に開催される第43回アミューズメントマシンショーで、『虫姫たま』が遊べるぞ！（一般公開日は9/3(土)のみ）いまやレコ姫のイメージガールともいえる「ちゃぷ」さんのコスプレなど、ファン感涙のイベント多数!?　この機会、決して逃すなッ!!

画面の見方

スコア

ジャストフィット数
玉を、転がさずに接地させた回数。100でライフが一つ増える。

ライフ
1ミスするとこのハートが一つ減る。ゼロになるとゲームオーバー。

レコとキンイロ
ご存知レコ姫とキンイロ。多彩なアクションに注目だ！

タイムとステージ数
現在のステージ数と、デモ中も容赦無く増えるプレイ時間。

現在の連鎖数

次の虹玉
次に落ちてくる虹玉。次の一手を考慮に入れたプレイをしよう。

ルート分岐表示
ルート分岐に影響する表示。任意のルートに進むことはできるか？

メイン画面
虹玉が上まで積もると1ミス。時間がたつと底がせり上がる。

バネ
虹玉を撃ち出すメインウェポン。自在に動かせるようになろう。

玉の種類を覚えちゃおう！

カブタンたち
各通常面で助けを待つ、甲獣の子供たち。助けた後は、画面左下で応援してくれる。

森の虹玉
一番お目にかかる玉。同じ色が三つつながると消える。虹という割には色は8種類ある。

六角玉
消すことができない玉。周りの玉を消して、邪魔にならない場所まで転がそう。

コハク玉
玉を撃ち出してぶつけると、割れて消える玉。早めに処理しないと後で邪魔になるぞ。

ケムリ草
玉をぶつけると消える草。例外的に、ケムリ草は画面上まで達してもミスにならないぞ。

レヴィ玉
隣で虹玉を消すと、一緒に消える。何回か隣で虹玉を消さないと消えないものもある。

レヴィ＝センス
カブタンたちと同じく、周囲にある玉が消えて外気に触れると自然消滅する儚い玉。

カラ玉
隣で虹玉を消せば、カラと同じ色の虹玉に変わる。連鎖のカギになることが多いぞ。

ヒミツの虹玉
通常面にある謎の玉。虹玉と一緒に消すといいことがあるが、だいたい厄介な場所にある。

虫姫たま外伝
正確には消せる「玉」ではないので上では紹介していないが、[illegible]「[illegible]の実」も存在する。これは隣で虹玉が消えると爆発し、周囲の玉をすべて（六角玉ですら）消してくれるという頼もしい味方だ。また、玉が積み上がってピンチになると、[illegible]。次の虹玉がこの「[illegible]の実」になることもある。狙った場所の玉を一掃できるぞ。

❶本作の基本画面。幻魔の属性を表す地・水・火・天の表示が左上に見える。
❷使用可能キャラは八人。それぞれに力が強い、移動が早いなどの特徴がある。
❸サブモニターには順位を表示。順位は敵を倒すと得られるポイントで決まる。
❹回復ポイントで体力回復。マップ上には特殊な効果を持つポイントがあるのだ。

VM・JAPANゲームセンターに登場!

『VM・JAPAN ～幻符乱戦記～』は、四人のプレイヤーがリアルタイムで対戦する、戦術シミュレーションゲームになっている。

プレイヤーは八人のキャラクターから一人を選び、仲間となる幻魔と力を合わせて、ほかのプレイヤーと戦うのだ。

幻魔は実際のカードとして存在し、プレイヤーはフラットリーダー上にカードを置くことにより、幻魔を召喚できる。さらにカードを置く位置や、向き、表か裏かでさまざまな指示を出せるのだ。

ゲームモードも最大四人まで参加できるリアルタイム対戦が、店舗内だけでなく、全国の店舗間で可能なため、対戦相手には困らない。

キャラクターの移動や攻撃目標の設定などはすべてタッチパネル操作なので、右手でタッチパネル、左手でカードを動かすスタイルで決まり!

パソコンゲームの金字塔ゲーセンに登場!

SORCERIAN Legend

1987年「ソーサリアン」は、すばらしいシステム・世界観・楽曲を僕らにくれた。アーケード版はそのテイストを活かし、新しいソーサリアンになっている。

ソーサリアン レジェンド
■メーカー：アルゼ
■ジャンル：ネットワークアクションRPG
■操作方法：8方向レバー+4ボタン+タッチパネル
■発 売 日：今冬予定
■使用基板：AP-3

VM・JAPAN VANTAGE MASTER・MYSTIC FAR EAST ～幻符乱戦記～

PCゲームにおいて大人気となった日本ファルコムの「VM・JAPAN」。そのアーケード版が独自の新要素を引っ提げ、ゲームセンターに登場する!!

VM・JAPAN ～幻符乱戦記～
■メーカー：アルゼ
■ジャンル：リアルタイムカードストラテジー
■操作方法：トレーディングカード+タッチパネル
■発 売 日：今冬予定
■使用基板：AP-3

21世紀のソーサリアンを見よ!

一見してオリジナルソーサリアンと違うのは、そのカメラアングル。原作は真横視点だが、アーケード版ではクォータービューになっている。

タイトル画面では静かで神秘的な曲が流れ、初めてプレイしたときは守護星を決めろと求められる。基本的な戦闘方法は魔法による攻撃だ。プレイヤーは武器やアクセサリーを装備することにより、さまざまな魔法を使えるようになる。魔法はボタンに対応しており、弱・中・強的なニュアンスになっている。

また、タッチパネルによる敵のロックオンなどもアーケード版ならでは。

こちらも全国オンライン対応なので、仲間と力を合わせて冒険できるぞ。

シナリオ選択画面では「王様の杖」「クィーンマリー号」「タリスマン」など、懐かしい文字が踊っていたぞ。

❶LIGHTNING? AIR SLASH? S.THUNDER? 懐かし魔法がさく裂!!
❷キャラクター作成時にどの守護星座を選ぶかによってパラメーターが変化。
❸巨大ボスアークデーモンとの戦闘。魔法をドッカンドッカン使って倒せ!
❹インコがいなくなってしまって落ち込む子供の姿が……このシナリオは!?

弱点を克服？　長所を伸ばす？　能力変化アイテムの大特集!!

ティーショットではついついドライバーを振り回してしまいがちだが、実は番手の短いクラブで打つのも有効だ。2打目以降に残る距離を逆算して、得意なクラブでグリーンを狙えるように調整して打ってみよう！

第1打を番手の短いクラブで打ち、確実にフェアウェイをキープしておき……。

グリーンを狙う際に得意のクラブでフルスイングできる距離に調整するのだ！

スコアを縮めるのに確実なテクニックは存在しない本作だが、ゴルフのセオリーを知ればスコアアップは間違い無い！　そしてキャラの能力を変化させるアイテムを装着すれば死角無しだ！

セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー バージョン2005
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ゴルフ
- ■操作方法：クラブスイッチ＋タッチパネル
- ■発売日：2005年6月(稼働中)
- ■使用基板：Chihiro™

Text:たてしゅ

新ボール一覧

画像	名称	備考	画像	名称	備考
	幻球　白	特殊効果無し		幻球　青	[CONTROL]アップ
	幻球　赤	[CONTROL]アップ [POWER]ダウン		幻球　紫	[POWER]アップ
	幻球　オレンジ	[POWER]アップ [CONTROL]ダウン		幻球　黒	[SPIN]アップ
	幻球　緑	[SPIN]アップ [POWER]ダウン		???	幻球を全色集めると入手できるらしいスゴイボール。

新ギア(クラブ)一覧

画像	名称	備考	画像	名称	備考
	天晴	晴れやすくなる。		ノーマルスタッフ	特殊効果無し
	雨杖	雨が降りやすくなる。		素振りの傘	特殊効果無し
	ライフル	[CONTROL]アップ		ピンクパラソル	特殊効果無し
	ノーマルスパナ	特殊効果無し		マイクスタンド	[CONTROL]アップ
	ノーマルアックス	特殊効果無し		ギター	[POWER]アップ
	ノーマルソード	特殊効果無し		木刀	[CONTROL]アップ
	ノーマルバット	特殊効果無し		日本刀	[POWER]アップ

新バージョンになって大幅にアイテムが追加されたけど、コレクションは順調に進んでいるかな？　レア度の高い奇抜なコスチュームももちろんうれしいが、やはり気になるのはプレイヤーの能力が変化することもあるボールおよびギア(クラブ)の存在だろう。

今回新たに追加されたボールとギアは左の表のとおり。クラブについてはビジュアル面だけが変化するだけの物も少なくないが、やはり注目すべきは天候に影響をおよぼす「天晴」と「雨杖」の存在だろう。完全に予測することができない天候の変化をある程度制御ができるメリットは計り知れないほどに大きいので、ぜひとも手に入れておきたいアイテムだ！

当然ながら、これらのアイテムをすべて入手するためにはさまざまな条件をクリアしなければならない。とりわけ、「幻球」を7色すべて集めると出現する(らしい……)謎のボールはまさに激レア！　もし手に入れることができたなら、今日からキミはアイテムマスター！　頑張って探してみてね。

前号でお知らせした公式イベント「アルカディアオープン」が8月30日現在開催中だ。なお、開催期間は9月4日までとなっているので、参加していない人は今すぐお店へ急げ！　発表はアルカディア11月号および、セガゴルフのオフィシャルサイトで行なう。入賞者には記念品も贈られるので。奮って参加しよう！

大会概要

ルール：シーサイドリゾートの5・14・16ホールでのトータルスコア(スコアが同点の場合はポイントで優劣を決する。ポイントも同じ場合は同着とする)
開催期間：2005年8月26日～9月4日23：45
結果発表：9月30日発売予定のアルカディア11月号
公式HP】 http://sega-golfclub.com/

OBゾーン 能力が変化するだけでなく、天候にまで影響をおよぼす新ギアの存在には本当にビックリ……なんだけど、実は天候に影響するアイテムはまだほかにも存在するのだ。入手するのはかなり難しいけど、見付けたときのの喜びは格別なハズだ。ガンバって探してみよう！

業界初のタイピングサウンドゲーム登場!

TypeTunes
Chase the Music!

流れる曲に合わせ、リズミカルに歌詞を打つ斬新な音楽ゲームが登場！　ただのタイピングゲームと侮るなかれ!

Text・福田柵太郎

Type Tunes
■メーカー：アルゼ
■ジャンル：タイピングサウンドゲーム
■操作方法：キーボード
■発売日：2005年8月中旬(稼働中)
■使用基板：AP-3

ぷらっとネットカード対応!

本作はぷらっとネットカードに対応している。カードを使えば、全国ランキングに挑戦できるぞ!

『Type Tunes』プレイの流れ

モード選択
↓
曲選択
↓
プレイ
↓
結果発表

曲に合わせて歌詞を打つ新感覚タイピングゲーム!

本作は、**「曲のリズムに合わせて」**歌詞をタイピングする新感覚のサウンドゲーム。タイピングに成功するとテンションゲージが上昇し、失敗するとゲージが下降する。テンションゲージが0になる前に、曲の最後まで到達すればステージクリア。**「いかに曲のリズムに乗れるか」**というのが本作をプレイする上でのポイントだ。

基本操作	
文字キー	歌詞の入力(曲プレイ時)
[illegible]	[illegible]
矢印キー	選択(プレイモード、曲選択時)

有名な版権曲が多数収録された本作。プレイ中は、画面上部のモニターにプロモーションビデオが流れるのだ。ゲームセンターでの注目度はバツグンだ!

Type Tunes楽曲リスト

曲名	アーティスト
キミと僕	I WiSH
愛のために。	上戸彩
ガッツだぜ!!	ウルフルズ
花	ORANGE RANGE
チェスト	ORANGE RANGE
Last Song	Gackt
ANOTHER WORLD	Gackt
One Night Carnival	氣志團
ファミレス・ボンバー	SEX MACHINGUNS
glory colors ～風のトビラ～	ZONE
NO MORE CRY	D-51
雪の華	中島美嘉
夏祭り	Whiteberry
マツケンサンバII	松平健
TypeTunes～キセキを起こそう!～	Area-K feat.TYPETUNES隊

プレイにおける基礎知識

本作におけるキーボードの入力はローマ字入力のみだが、複数の入力がある文字(例：ふ→FU、HUなど)は、それぞれ受け付けてくれるので安心だ。普段使っている、自分の打ちやすいタイピングでプレイすることができるぞ。

上でも軽く触れたが、このゲームは早打ちするのではなく、リズミカルに打つ必要がある。そのためには、**「次の歌詞がいち早く分かること」**が望ましい。最初のうちは、自分の知っている曲や、テンポが遅いバラード系の曲がオススメだ。

画面の見方

テンションゲージ
タイピング成功で増加、失敗で減少する。0になるとゲームオーバー。

歌詞
上が曲の歌詞、下が歌詞をローマ字入力で表した文字列を表示している。

コンボ数
続けてタイピングに成功するとコンボになる。目指せハイスコア!

タイム
残り演奏時間を表示。歌詞の出る場所はバーの色が異なる。

次の歌詞
次にタイピングすることになる歌詞。先出しで表示されるカラオケの歌詞のようなものだ。

スコア
現在のスコア。ケタ数がやたらと多くてそう快感があるぞ。

希代のキーボーディスト ルードヴィヒ・フォン・サクタロフの Typing Live!

『Type Tunes』は形から入るネ☆　曲に合わせてリズミカルにタイピング!　そしてノってきたら当然のごとく肘で演奏……キーが小さすぎて肘押し無理デース!　いくらこのゲームのノリがいいからって、肘で演奏するのは厳禁デース!

さらなる高難度にチャレンジ!

まずはプラクティスモードから始め、慣れてきたらタイプチューンモードに移行しよう。タイプチューンモードには、EASY、NORMAL、HARDの三つの難度がある。EASYは歌詞の一部だけだが、HARDはほぼすべての歌詞を入力するぞ。さらなる高難度もあるので、お気に入りの曲をとことんやり込もう!

さらに難度の高いULTRA HARD、歌詞が表示されないSPECIALも隠されている!

各アーティストのPVが流れることは上でも触れたけど、PVが一本まるまる入っているのには驚き。例えば、「ファミレス・ボンバー」は、ライブ映像を使っていて、きっちり曲開始前のMCまで収録されていているのだ。「マツケンサンバII」はバックダンサーが踊る前奏が長く、なかなかプレイが始まらないというファンキー仕様でした(笑)。歌いながら、踊りながらプレイするのがオツですぞ。

だれでも楽しいパラソルアクション☆

スピカ★アドベンチャー
■メーカー：タイトー
■ジャンル：パラソルアクション
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2005年6月23日（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X
Text:飛鳥

ケータイ発のレトロポップなアクションゲーム、『スピカアドベンチャー』。今回は、ニコの基本的な動作を紹介するよ！

超基本！！

Aボタンは攻撃、Bボタンはジャンプというシンプルな操作系で、アクションゲームが苦手な老若男女でも楽しくハッピーにプレイできるぞ。

連続攻撃

Aボタンは攻撃！ 敵に攻撃が当たったら、さらにAボタンを押してパラソルを振り回し連続攻撃を決めよう。レバーを進行方向に入力しながらの連続攻撃は、最後が吹っ飛び攻撃に変化！

ガード

地上でAボタンを押しっぱなしにすると自慢のパラソルで敵の攻撃をガード！ 敵が出す星型の弾を跳ね返せるぞ。跳ね返すと、右の写真のように黄色い星型の弾となり、敵を攻撃してくれるんだ。ガードは8方向可能。傘が開いた状態で、ガードしたい方向にレバーを入れよう。

突き刺し＆ぶっ飛び

ブロックの前でAボタンを押しっぱなしにすると、パラソルを突き刺せる。その後レバーを入れるとパラソルを引っ張り、ニュートラルに戻すとニコがぶっ飛ぶぞ！

ほかのアクションもチェック！

レバーとボタン二つだけで、いろんなパラソルアクションが可能！ 各ステージをクリアするごとに、細かなテクニックを教えてくれる時間もあるぞ。いろいろ試して、惑星スピカを動き回ろう。

滑空

ジャンプ中にAボタンを押しっぱなしにすると、パラソルで空中をゆっくり移動。上昇気流がある場所では、かなり遠くまで飛べるぞ。

回転攻撃

Bボタンでジャンプし、その後Aボタンを連打すると、空中にいる敵へニコ渾身の（？）回転攻撃！

かち上げ攻撃

しゃがみ状態でAボタンを押すと、敵をニコの斜め前方へかち上げ！ 跳ね上がった敵は空中で停滞し……、

ショット攻撃

ヒット後Aボタンを連打すると、パラソルの先端からスタイリッシュにショットを発射だ！

STAGE 1 フューチャーシティ 1

敵も少なく弱いので簡単。ココで操作を一通り覚えよう。

ボス：ジェットバンビ

ほかにもレトロでかわいいステージが盛りだくさん☆ミ

Nico ニコ（主人公）

惑星・スピカに墜落してきた女のコ。その性格はわがままで正義感ゼロ……。さらに精神年齢が5歳と掟破りなお子さま主人公！

みんなで参加!! BEMANIシリーズ総合支援コーナー!!!

BEAT RAIZING

beatmaniaIIDX + GUITARFREAKS & drummania + pop'n music

夏はイベントの季節! というわけで、今回はポップンとギタドラのイベントレポート2本立てでお届け。どちらも招待制だったため、行けた人はカナリの幸運だったようですが、行けなかった人も、ここを見て少しでもイベントの様子を味わっていただけたら幸いです!

ファンとの交流でさらに身近に! Des-ROWも飛び入り!?

『pop'n music プレミアムサマーイベント』リポート

ポップンがくれた、この夏最初の思い出

7月30日に、東京は青山のLounge O(ラウンジ オー)にて開催された「pop'n musicプレミアムサマーイベント」は、うれしいハプニング続出のイベントになった。イベント開始後1番手に登場したのは 秋桜+WORLD SEQUENCE。ファンの前に姿を見せるのは初という秋桜のさやさんとえみさんはとてもキュートな姉妹で、新曲「キボウノタネ」では二人の息の合った歌声に会場はうっとり。次に登場したのは 桜井零士さん。会場から飛び交う黄色い声援の中、新曲「Infinity Blue」を熱唱。トークでは自分の帽子を客席に投げてプレゼントするという場面もあった。

続いて Togo-chef fw. GUHROOVY & NO+CHIN。いつものシェフ姿とは違い、工事現場のおじさん風な衣装で登場したTogoシェフに客席は爆笑。演奏曲も「スーダラ節(平成ラガ&ジャングルMIX)」ということで、会場からは笑いが絶えなかった。

トークコーナーでは、wacさんやDes-ROWのお二人が登場する嬉しいハプニングもあり、出演者全員に対する質問コーナーでは、その場でしか聞けない質問も多く、ポップンアーティストとファンとの距離がぐっと縮まった時間でもあった。

後半は岡めぐみ(upper☆slope)が登場し、1曲目に「いい人」を披露。2曲目にはTogoシェフ率いるバス・コナウインディスと「O・YA・GE de SAMBA」を熱唱し、またしても会場は笑いの渦に。

イベント終盤、「Love 2☆シュガー↓」のイントロとともに登場したNoriaちゃん。歌の後には、りゆちゃんを呼び込み、二人で「☆Shining☆」を披露。客席の熱気を最高潮にしたところで、BeForUメンバーの南さやかちゃんを呼び、特別バージョンの「GRADUATION」を歌い上げてイベントは終了した。

新作が発表されて盛り上がりを見せるポップンワールド。こんなイベントがこれからもたくさん開催されるように、みんなで応援し続けていこう。

(飛鳥)

真夏の夜の夢 ギタドライブは熱狂ステージ!

ギタドライブセットリスト

■Thomas Howard Lichtenstein
- S.P.I.P
- Dedication
- ROCKIN'PARADISE
- SUZY AND THE TIME MACHINE

■Kozo Nakamura
- Dragon Blade (Version2.4.1)

■肥塚良彦
- Dreams in the night

■vivi (from iyiyim)
- ちょっと
- Sweet Illusion

■Handsome JET Project
- 君のとなりに...
- 瞬的艶歌 (JET LOVE)
- 二人はラブラブ(仮)
- 誰?
- わすれもの
- 哀愁のコリゴリラ

■小坂りゆ
- begin
- ヒマワリ

■りゆ&Noria
- ☆shining☆ (GF&dm style)
- チカラ

■BeForU NEXT
- シナリオ

■BeForU
- BLACK OUT
- BRE∀K DOWN! (GF&DM STYLE)

■泉 陸奥彦
- FIRE
- Fairy Tales
- LOUD
- KING G (インスト)
- [illegible]
- MODEL DD6
- A HAND TO HOLD
- PRIMAL SOUL (Long Version)
- USED TO ROCK'N ROLL
- JET WORLD (Long Version)

生で体感、ギタドラの本格ライブ!

8月6日は、ギタドラファンが待ちに待った最大のイベント『ギタドライブ』が開催され、幸運にも当選したプレイヤーが開催地である横浜赤レンガ倉庫に集まった。ギタドラのライブイベント自体は、実は今までに数回開催されているが、今回は今までのイベントを超える、とても素晴らしいイベントになったぞ。出演者も普段あまり表に顔を出さない面々が登場するとあって、登場後の紹介では名前を聞く度に会場からは歓声が上がっていた。

また演奏された楽曲たちも、ゲームやCDでしか聞けなかったものが生バンドで聴くことができ、その迫力に会場は大興奮。演奏された楽曲はそのほとんどがゲームと同様の曲長だったが、中にはロングサイズになっている曲もあり、楽曲の魅力が十二分に引き出されていた。筆者の個人的な見解で申し訳ないが、とても感動したのが「Dragon Blade」と「Fairy Tales」、そして「MODEL DD6」。Kozo Nakamura氏や泉氏のギターテクニックのすごさに魅了されながら聴き入ってしまった。

また、BeForUのメンバーが久し振りに全員そろったと思いきや、何と新曲を発表するというサプライズも。そこで発表された新曲「BLACK OUT」はギタドラの次回作『Guitar FreaksV2』『DrumManiaV2』に収録されるとのことで、一足お先に聞けた会場のファンは大喜び。

最後には、出演者全員がステージに登場し、「JET WORLD」に合わせて踊り、観客も一緒に最高の盛り上がりを見せて幕を閉じた。残念ながら今回参加できなかったファンも、ギタドライブはこれで終わりではない！ 次回の開催を期待して、しっかりギタドラをバックアップしていこう！

（飛鳥）

フェイバリットナンバーズGd
☆あさき人気、もはや揺るがず!?
先月から引き続き、上位3曲をあさき曲が席巻。このあさきワールドを突き崩せる曲は、はたして現れるのか!?

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	月光蝶 / あさき	【252.2pts.】
2nd	この子の七つのお祝いに / あさき	【65.2pts.】
3rd	赤い鈴 / あさき	【60.7pts.】
4th	ESCAPE TO THE SKY★彡 / TËRRA	【47.8pts.】
5th	あこがれ / 肥塚良彦	【43.5pts.】
5th	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【43.5pts.】
7th	Little Prayer / 土岐麻子	【39.1pts.】
8th	Concertino in Blue / 佐々木博史	【26.1pts.】
8th	タラッタダンス / 森野くま子	【26.1pts.】
10th	jet coaster☆girl / TOMOSUKE feat. Three Berry Icecream	【23.9pts.】

フェイバリットナンバーズ IIDX
☆『HAPPY SKY』の新曲の今後は?
"DoLL"人気は、新作が稼動してもまだ不動。初登場で9位の"EDEN"など、新曲群の今後が非常に気になる!

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	DoLL / TËRRA	【169.8pts.】
2nd	RED ZONE / Tatsh&NAOKI	【56.6pts.】
3rd	Les filles balancent / Orange Lounge	【51.9pts.】
4th	LOVE♥SHINE / 小坂りゆ	【42.5pts.】
4th	ULTIMATE / TËRRA	【42.5pts.】
6th	ピアノ協奏曲第1章"蠍火" / virkato	【37.7pts.】
7th	LOVE IS ORANGE / Orange Lounge	【35.3pts.】
7th	太陽～T・A・I・Y・O～ / NAOKI feat.星野奏子	【35.3pts.】
9th	EDEN / TËRRA	【33.0pts.】
10th	D.A.N.C.E.! / DJ Yoshitaka feat.星野奏子	【31.6pts.】

フェイバリットキャラクターズ IIDX
☆「元女王」の接戦、さらに激化!?
今回は彩葉が大差をつけて首位に! 首位獲得経験がある女性キャラたちの上位激戦は、まだまだ続きそうだ。

順位	キャラクター	ポイント
1st	彩葉	【160.0pts.】
2nd	セリカ	【95.0pts.】
2nd	ツガル	【95.0pts.】
4th	茶倉	【70.0pts.】
5th	士朗	【60.0pts.】
6th	サイレン	【55.0pts.】
6th	セム	【55.0pts.】
8th	リリス	【34.9pts.】
9th	エリカ	【45.0pts.】
9th	ナイア	【45.0pts.】

FAVORITE Numbers

Gd 1st
月光蝶/あさき　【126.5pts.】

涙がこぼれます。思わず。(北海道　にのまえ純さん)／美しくって大好きです。あさきLOVE! (静岡県　あさき狂・壱さん)カラオケにも入ったので♥(茨城県　ナツイさん)

IIDX 1st
DoLL/TËRRA　【169.8pts.】

曲もムービーも最強です。(山口県　おかもさん)／プレイするとき、必ず最初にやります! (秋田県　紫音桔梗さん)／ムービーと歌詞がマッチしていて良! (福島県　黒矢ちるさん)

FAVORITE characters IIDX

1st　彩葉　【160.0pts.】

この子を見てると和みます。(神奈川県　弦月紫闇さん)／かわいすぎっ!!(青森県　雨温さん)／ほんわかしててカワイイです。(北海道　ZERO君)／髪の毛の色がスキ……。(青森県　優幻楠槻さん)／この子のデザインは、素晴らしいと思います。(兵庫県　丁霜萠さん)

INFORMATION from BEAT RAIZING

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中!

その動向は予想不可能、毎月が波乱の連続の「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」では、毎月皆さんからの投票をお待ちしています!

「フェイバリットナンバーズIIDX」には、ついに『HAPPY SKY』の新曲が登場! 「キャラクターズIIDX」にも、そろそろ本作の新キャラが乱入してきそうです。女性の新キャラは1位を獲得することが多いのですが、はたして……?

「フェイバリットナンバーズGd」では、止まらないあさき伝説がどこまで突っ走ってくれるのか、それともほかの曲がこれを止めるのかと、今後も目が離せません!

投票は本誌巻末のアンケートハガキの自由欄で、各部門ごとに3位まで、同時に投票できます。今月も投票してくれた方の中から抽選で、豪華賞品をお送りします!

今回は投票者の中から抽選で6名様に、ギタドライブ出演者サイン入りギタフリキャップをプレゼント! ここでしか手に入らない激レアアイテムだぞ。

古川"good-cool"竜也のグッとくるはなし
第十四回

あまりに暑かった今年の夏も、暦の上ではすっかり秋になったワケですが、皆さんいかがお過ごしですか?

僕はユニットの相方Backyと、こまめなライブ活動をしたり、現在放送中のネット※番組で与えられる無謀な指令にヒ～ヒ～言ったり、楽曲制作をしたりして、面白オカシク過激に過ごしておりました。皆さんは、夏をバッチリ楽しみましたか～?　ちょっと楽しく過ごした後は、やはりちょっと頑張らなければいけませんね!

しかし、いざ頑張ろうと思った時になぜか頑張れない、どうしても頑張る気が起きない……。そんな気分になることがありませんか?　どうしても頑張れないときというのは、頑張ることについての意味が見えていないときなんじゃないかと思うのです。なので、「頑張ろう!」と思ったときに、まずは頑張ったらその後どうなるのか、どうして今頑張らなければならないのか、といった意味を自分なりに導き出してみましょう。そしてそこから自分に合った頑張り方を設定するのです。

しかしここでは「頑張れる人」になることが重要なのであって、「頑張ってる人」を美徳とした状態になってはいけません。何かを成し遂げようとしている人で頑張っていない人はいないし、さらに上を目指そうとしている人で努力を惜しんでいる人もいないからです。もし「頑張ってる人」としての意識を強く持ってしまった場合、仮にことがうまくいかなかったときに「せっかく頑張ったのに……」というネガティブな気持ちが前面に出て、次回からの頑張りに悪い影響を与えるんじゃないかと思います。

また、僕は「頑張ったからいいだろう」とか「やるだけのことはした」という言葉があまり好きではありません。なぜなら、達成できた人はもっと頑張ったからです。できなかった自分は、もう少し努力するべきだったからです。これらの言葉を口にしてしまうと、自分を甘やかしてしまう結果になるとなぜか思い込んでいるんですね～。

その反面「頑張れる人」を実践するためには、不必要な力を抜いて前に進んで行く必要があります。ギリギリの力で取り組んでしまうと、絶対長続きしないからです。「継続は力なり」という言葉の通り、コンスタントにテンションを保つように心がけたいものです。決して無理はいけません。疲れたら休めばいいや、くらいの気持ちで行けばOK。これがうまくできるようになったらバッチリです。

でも、この矛盾に近いサジ加減がなかなか難しいんですよね～。この秋は、理想的な「頑張れる人」になるために頑張れたらいいなぁ……(笑)。

※ネット番組
T-Bone出演のインターネット番組「またたび」
http://matatabi.tv/

古川"good-cool"竜也さんに、コラムのご意見やご感想、励ましのお便りを募集しています。
あて先は〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　(株)エンターブレイン　アルカディア編集部　「グッとくる話」係まで

今月は9月のオススメアイテムを大紹介！　残暑を乗り切り涼しくなってきたら、「ポケモン枕」で昼寝をしてみるのもいいかも!?

プライズワンダーランド

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた箇所が狙いめ。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

4 北斗の拳 闘気魔具

セガ・9月上旬登場・4種

1 新世紀エヴァンゲリオン 星と星座のミニディスプレイフィギュア シリーズ2

セガ・9月中旬登場・4種

貴重な水はこれで飲め!

ケンシロウやラオウのイラストがデザインされた、男気溢れるマグカップ。素焼き風のシンプルな作りになっており、実用性はなかなかのもの。違いの分かる大人の北斗マニアにオススメ!

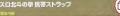
ロマンチックな夜をあなたに……

エヴァキャラクターが星座や星に扮するシリーズ第2弾。綾波が射手座、委員長がさそり座、リツコが天秤座、アスカが土星となっている。台座に蓄光樹脂が使われており、暗いところでほのかに輝くぞ。

5 パチスロ北斗の拳 携帯ストラップ

セガ・9月上旬登場・4種

2 カードキャプターさくら エクストラフィギュアVol.2

セガ・9月下旬登場・2種

お前はもう勝てている(!?)

パチスロ界の世紀末覇者「パチスロ北斗の拳」がストラップに!　実機に使われている液晶やリール、パネルをかたどったプレートが付属しており、それらを自由に組み合わせてオリジナルストラップを作れるのだ。

フィギュアになっても素敵ですわ～!

チアリーディング姿のキュートなさくらと、それを撮影する知世のフィギュアが登場! 小学生ならではのハツラツとした愛らしい姿を、匠の技で立体化。見る者に元気を与えてくれる逸品だ。

6 甲虫王者ムシキング ～森の民の伝説～ コレクションフィギュアVol.2

セガ・9月上旬登場・4種

3 攻殻機動隊 コレクションフィギュアVol.4

セガ・9月中旬登場・3種

ゲーセンで昆虫採集!

好評放映中のアニメ「ムシキング」に登場するムシたちを再現したフィギュアの第2弾が登場!　日本が誇るオオクワガタを始め、アトラスオオカブト、セアカフタマタクワガタ、エレファスゾウカブトといった、豪華な面子がラインナップされている。

電脳の海の女神が降臨!

「攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG」のキャラを立体化するフィギュアシリーズもいよいよ第4弾。素子やトグサたち公安9課のメンバーに加え、素子がネット上で使用している仮想キャラクター、クロマ姉さんがアソートされているのがポイント高し!

11 交響詩篇エウレカセブン DXフィギュア

バンプレスト・9月上旬登場・2種

決めろ! カットバックドロップターン!!

TVアニメ「交響詩編エウレカセブン」のヒロイン、エウレカの愛機ニルヴァーシュのフィギュア。大型のリフボードを操り、空を駆ける姿が再現されている。謎の現象「セブンスウェル」発動時のカラーリングもあるよ!

7 よばれてとびでて!アクビちゃん・ハクション大魔王 スーパーDXつぼぬいぐるみ

バンプレスト・9月上旬登場・2種

あの"魔法の壺"がぬいぐるみに!

1969~70年に放映された懐かしのアニメ「ハクション大魔王」が、プライズ界にジャジャジャジャーンと登場! 大魔王が住んでいる魔法のツボが、全高約36センチのビッグサイズでよみがえるぞ。

12 アミューズメントプラキッズ スペースインベーダー編

タイトー・9月中旬登場・8種

宇宙からの侵略者ここに登場!

プラレールやトミカと連動する、タイトーの「アミューズメント・トイ」シリーズに、何とスペースインベーダーが進出! フィギュアの衣装にデザインされた、インベーダーたちやタイトルロゴが懐かしい!

8 ポケットモンスターアドバンスジェネレーション スーパーDXおねむりまくら

バンプレスト・9月中旬登場・2種

ポケモンたちと仲良くオネンネ♥

押しも押されぬポケモンの人気キャラ、ピカチュウとゴンベが枕になった! しかも、無防備な寝姿をモチーフにした、ファン泣かせの逸品。枕カバーは取り外すことができるので、簡単に洗濯ができるぞ。

13 ピンキーアミューズ ポストペットファンファクトリー Ver.

タイトー・9月中旬登場・4種

プライズのみの限定ピンキー!

根強い人気を誇る着せ替えフィギュア、ピンキーストリートがまたまたプライズになって登場。今回は、衣装にモモやコモモといった、キュートなポストペットがデザインされている。ピンキーに持たせるポストペット人形も付属するぞ。

9 機動戦士ガンダムSEED DESTINY スペシャルクリエイティブモデルPART2

バンプレスト・9月上旬登場・2種

プライズで完全変形を実現!

アスランが搭乗していたセイバーガンダムのアクションフィギュアが登場。12センチという小サイズながらも、モビルアーマー形態への完全変形を再現! ノーマルカラーに加え、ディアクティブモードのカラーがあるぞ。

今月のプレゼント

今月も各メーカーさんから、至高のプライズグッズをいただきました。ご希望の方は52ページのプレゼントコーナーを見てご応募くださいませ!

- 新世紀エヴァンゲリオン 星と星座のミニディスプレイフィギュア シリーズ2　4個セットで3名様
- 北斗の拳 闘気魔具　4個セットで3名様
- 機動戦士ガンダムSEED DESTINY スペシャルクリエイティブモデルPART2　2個セットで2名様
- ピンキーアミューズ ポストペットファンファクトリー Ver.　1種類を2名様※

※種類は指定できません。ご了承ください。

10 Nintendo カセット型音声電卓

バンプレスト・9月下旬登場・3種

無意味にボタンを連打したくなる!

一見すると懐かしのファミコンカセットだが、フタを開けると中には電卓が! プライズだからといって侮るなかれ、最大12ケタまでの計算ができる本格派だ。「=」ボタンを押すたびに、各ゲームの効果音が鳴り響く!

メカトロ研の～！　技術力は～！　世界一ィィィィィ!!!?

StarHorse2 NEW GENERATION™

今回の『スターホース2』は、アーケードゲーム史上最高と言っても過言ではないサテライトの秘密に迫る！　興味を持った人はすぐに座るべし!!

スターホース2 ニュージェネレーション
■メーカー：セガ
■ジャンル：競馬メダルゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2005年7月下旬（稼働中）
■使用基板：――

すごいサテライトが現れた！

これまでアーケードゲームにおいて、これほど快適な座り心地を持った「椅子」があっただろうか？　いや無い！『スターホース2（以下スタホ2）』のキャッチコピーの一つに「ようこそファーストクラスへ」というものがあるが、本作のサテライトはまさにファーストクラスの居住性を持っている。そんな『スタホ2』のサテライトの機能について、これから解説していこう。

1 ヘッドレスト

要するに頭部を支える部分。しっかりと前に出せば後頭部とシートの遊びが無くなりもたれかかれる。首に負担が掛からなくなるぞ。

2 プライベートスピーカー

左図の赤い四角部分がスピーカー。このままでは音がそのまま左右に抜けてしまう。そこで角度の付いたカバーを設置することにより音が反射し、耳元へ音が届くようになっているのだ。

メダル「始めてみよう」物語

スタホ2筐体ができるまで

こちらはほぼ完成品と同じ形状をしているサテライトのCGによる4面図。筐体のデコレーションなどは無いが非常に精巧に作られている。プレゼンテーションにでも使ったのだろうか。

完成品とは微妙に形が異なるサテライトのラフ。これらはモニターの前に小さなテーブルがあることが特徴だ。

開発初期に描かれたラフスケッチ。これを見ても分かる通り、既に快適な居住性を持ったサテライトの原型がある。

メダル「始めてみよう」物語

スターホースの歴史

スターホース
記念すべきシリーズ第一作。従来の馬券でメダルを増やすベットゲームに加え、自分だけの馬を育ててレースに出走させるシステムが大ヒット。レースの実況を杉本清アナウンサーが担当したことも話題に。

スターホース2001
前作では古馬だけだった馬の育成加え、3歳馬の育成も可能になったシリーズ第二作。自家製馬同士を交配させ、新たな仔馬も作れるようになった。ベットゲームでも「ワイド」が追加されている。

スターホース2002
重賞を獲得する度にマークが点灯し、全重賞を制覇するとボーナスメダルがもらえるなど、育成面をより充実させた。持ち馬のパスワードに暗証番号システムが導入され、セキュリティ面もパワーアップ。

スターホースプログレス
センターモニターに競馬場を想起させるドットマトリクスを搭載。最高99,999枚までメダルが上乗せされるプログレッシブ機能や、ベットゲームでは実名馬のオーナーになれる「サイド」が追加された。

そしてスターホース2へ

『スタホ2』ここまでできた理由

普段よく目にする一人用メダルゲームの椅子といえば、→な感じだと思われます。それがどうして『スタホ』では、いかにも高そうなシート（なんと、価格は写真の椅子の○○倍以上！）を採用できたのか『スタホ2』開発チームに聞いてみた。

「並のタイトルなら予算的な問題などにより、開発者がやりたいことの50%が実現できれば良い方です。『スタホ2』が、それを100%近くまで引き上げたのは、やはり『スターホース』シリーズだったからといえるでしょう（開発者談）」

これまでにしっかりと実績を積み重ねたからこそ、ここまでやってもオペレーターは納得して買ってくれるし、プレイヤーも遊んでくれるのだろう。とはいえ、開発中は「だれも止めてくれないから、逆に不安になった」との声もあったそうだ（笑）。

プレゼント

セガ・メカトロ研より、『スタホ2』オリジナルTシャツを3名様分頂きました！応募方法などは52ページを参照してください。

3 メダル一括投入機構

本作のメダル投入口は快適性を重視し、カップのメダルを一度に流し込めるようになっている。また、故障を避けるため異物排除等のメンテナンス性にもこだわっている。

4 可動式モニターユニット

モニターを自分好みのポジションに動かせるこのユニットは、足元にスペースを作るために片側にしか支えが無い。よって、その耐久性を上げるため試行錯誤が繰り替えされた。

5 リクライニングシート

本作における一番のこだわりであるリクライニングシート。下の写真は開発中のものだが、ほぼ完成品に近くなっている。また、シートの傾斜角や座り心地、アームレストの感触は椅子専門の業者との綿密な話し合いの末に生まれた。

6 体感音響装置

背もたれの部分に取り付けられた、体感音響装置。この装置により、ゲーム中で流れる音楽や、サウンドエフェクトが振動に変換され、プレイヤーに臨場感を与えてくれるのだ。

こちらが完成品の筐体。もちろんメインスクリーンや四隅のスピーカースタンドも試行錯誤のうえ生まれたものだ。

『スタホ2』筐体の全体イメージCG。完成品には無い屋根が付いているが、消防法によりNGになってしまったとのこと。

上記の開発中サテライトよりもさらに前のもの。背もたれには既にスピーカーが付けられていた。クッションが泣かせる。

モノポリー ザ メダル対決

MONOPOLY THE MEDAL

©SEGA, 2005

VS

チームを組んで幾星霜、阿吽の呼吸を誇る、セガ開発・西山＆浜田チームに、無謀にもおじゃと閃屋の凸凹コンビが挑戦する！

モノポリー	ザ メダル
■メーカー	セガ
■ジャンル	マスメダルプッシャー
■操作方法	メダルシューター＋3ボタン
■発 売 日	2005年7月27日（順次稼働中）
■使用基板	―

Text・閃屋

メダル「始めてみよう」物語

ビッグモノポリーの払い出し枚数で勝負！

モノポリーザメダルに人生を賭ける無頼なヤツらのメダル戦記！　どれだけの引きを見せることができるか!?

勝負START！

アルカデ側は、ハンデとしてビッグモノポリーがリーチの台を選び、勝負開始！

ビッグモノポリー突入！　最初におじゃが25枚出し、続けてきらり屋が刑務所行きをたたき出し、ビッグモノポリー終了……。「お前刑務所から出てこなくていいよ！」（おじゃ）

たった25枚かよ！

次にビッグモノポリーに突入したのはセガチーム。慌てるアルカデだったが、これまた低めの65枚。浜田氏がやっちまった～という感じ!?

ありえないでしょ？ 65枚

何とかして再びビッグモノポリーへ。先ほどの粗々のためきらり屋は除外、おじゃ一人でダイスを振ることに。途中周囲をハラハラさせつつ地道に稼いだ。勝負あったか!?

何とか304枚だぜ

3倍で突入！ 怒とうの2604枚！

メダルが無くなり、泣きを入れて1カップを補充したセガチーム。この後、ビッグモノポリーに突入し、2000オーバーをたたき出す！

ガックシ……

仏心を出したのが間違いだった。勝利のコツ教えて!!

勝利のコツは？ モノポリー ザ メダルTIPS

おじさん連打リーチ

連打の難度は4段階あるので、いつも全力で連打した方が無難。指示が出る前でも、おじさんが現れた直後から入力を受け付けているぞ。

おじさんが登場してすぐにたたき始めよう。難度が高い場合、指示を待っていると間に合わない！

ダブルアップ

ダブルアップでは、カードの色の濃さがリスクアンドリターンに関係していた。濃い色のカードは、危険度も高いが当たりも大きい。

序盤は濃いカードを引いて大当たりを狙い、惜しくなってきたら薄いカードを選んで慎重に。

ゴールドのシルクハットを狙え

できれば二人でプレイして、シルクハットを開ける役とダイスを撃つ役というふうに役割分担しよう。シルクハットの回転方向によって、流れてくる方の人がシルクハット係、消えていく方の人がダイスと決めておく。ストックが満タンになると金色のシルクハットが登場し、金色のダイスを打つと白ダイスは消える。

ストックを保つプレイを心がけよう。

ゴールドのダイスに当てるとスロットが当たる率が高くなるのだ。

鉄道ミニゲーム

走る汽車の荷台にメダルを乗せるのだが、汽車によってスピードが少し違っていたりする。ここはメダルを惜しまず全力で投入していきたい。

一カ所を狙うのがコツで、特に最初のカーブが狙い目。汽車が川の向こうに行ってしまうと、手が出せない。

公共会社ミニゲーム

建物の大きさには細かい段階がある。見比べて大きな差があれば重い分銅から、大差が無いようならちょっと軽めの分銅から乗せていこう。

左右の建物の大きさをよく見て、最初にどれくらい差があるのか予想を立てることが重要だ。

アタリで止めろ！

回転するルーレットを、左側のリールの絵柄と同じ絵柄が来たときにボタンで止める。ルーレットは2周するので、慌てて止める必要は無い。

実は細かく違っているので、慌てずにしっかりと見比べよう。自信が無ければ一周飛ばして次のチャンスを待て！

当たりはどっち？

当たりが入ったシルクハットがシャッフルされるので、これを目で追いかけて当てる。スキル性があるので、取りこぼさないように！

動体視力を頼りに、視覚をフルにとぎすませて、当たりの入ったシルクハットを目で追うのだ。

KOFッ子 PLANET

Text:福田楯太郎

今号のイラスト一等星

早くエリザベート使わせろよぉぉ、と叫びつつ、秋を待ちわびるKOFっ子の諸君よ! このKOFファンページで興奮を鎮めてくれっ。今回のイラスト一等星は東京都 西村もつ君の描いたメキシコ汁100%の作品! 復活を果たしたラモンと、グリフォンマスクのタッグがちびっこのハートをワシッとつかんじゃうゾ。奥に居るアンヘルが切ないけれど……勢い重視でルチャってゴー!

(東京都 大浴由実さん)
☆炎を出すというよりは、炎を下僕にするといった感のあるアッシュ。無邪気な顔で何を考えるのか……。

(東京都 ■月君)
☆勝ちポーズを俯瞰で見るという幸せをかみしめつつ叫べ、舞が不参加ってどういうことさーっ!

(東京都 柊かえでさん)
☆イラストから悲鳴が聞こえてきそうですわん(笑)。エリ姉にしばかれ隊を結成したいでござわすな。

(大阪府 紅煉さん)
☆今月の投稿一番人気はエリザベート! ギャルには無い、大人の魅力が全開のキャラに列島騒然か?

今月の残念賞

現在『KOF XI』への出場が決まっていない方々を供養する特設コーナーです。まだまだ分からないかもしれないけど……。

(新潟県 にょろりさん)
☆同じページにエプロンロックが二人も……。眼福じゃあああい。

(千葉県 りんごっぺさん)
☆ストーリーに絡んできてほしいよね……。カムバッキャ!

(京都府 らいくさん)
☆チビシェン&デュオがキャワ! 頭文字を合わせると"SAD"?

(北海道 くらげさん)
☆抱きつきっ子テリー! 料理中にじゃれてはだっめー。

『KOF XI』イラストコンテスト開催決定!

SNKプレイモア様とアルカディアの合同で、『KOF XI』イラストコンテストの開催がついに正式決定! 今回は部門を設けて開催します。下記四部門の中から一つを選んで投稿してください。もちろん一人何通出してもO.K.! 細かいルールはA-froと同じです。投稿の際は、部門名を忘れずに書いてくださいね!

KOFイラストコンテストあて先
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株)エンタープレイン アルカディア編集部
KOF ッ子プラネット イラストコンテスト 各部門係
データの投稿先:sp_kof@arcadiamagazine.com
締切:2005年11月16日(金)必着

(熊本県 葵花南さん)

投稿部門は以下の四部門!

ニューカマー部門
『KOF XI』の新キャラを題材にしたイラストを募集。新キャラ一人を描いたイラストが対象となります。

いつものキャラ部門
こちらは『KOF XI』に登場する既存キャラ(京、庵、アッシュなど)を描いたイラストを募集します。

マイチーム部門
自分のお気に入りチームを描いて送ってください。もちろん、既存のチームを描いてくれてもO.K.!

魁!漢道部門
光る汗、躍動する筋肉、苦みばしった顔! ……など渋さ(男臭さ?)を持った男前なイラストを大募集!

KOF衛星アップリンク

KOFの携帯アプリが好評配信中!

SNKプレイモアのFOMA専用の携帯サイトSNK WORLD-iで、『KOF』を携帯用にアレンジした『THE KING OF FIGHTERS -MOBILE-』が好評配信中! ほかにも、SDキャラがバレーボールをする『THE KING OF FIGHTERS -Volleyball-』など、魅力的なアプリが目白押し! FOMAユーザーの君は今すぐ行ってみよう!

SNK WORLD-iはコチラ↓から

『KOF-MOBILE』はDL後も315円コースに入会し続けてないと継続して遊べないので注意!

KOFッ子プラネット 『KOF』へのイラスト、一言ネタを大募集! 次々号12月号の締切は9月16日(金)必着。あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「KOFッ子PLANET」係まで。メールでの投稿はsp_kof@arcadiamagazine.com 次回テーマは「秋」特集。スポーツの秋に読書の秋…… KOFキャラに似合う秋を描いてほしいっ。

三つ巴、決・着ッ!!

読者が創る、ゲーセンの未来

A・Fro ARCADIA FRONTIERS

担当ライター三人が各自考案した企画への投稿量で、掲載スペースと今後の地位構造が決まるという、毎年恒例の「三つ巴企画バトル」。本年度の結果、その目でお確かめあれ！

企画バトゥルの前に、まずは秀麗カラーイラストの納涼祭、通常営業の『アフロCMYK』をどうぞ～。夏色でさわやかさMAXですゾ！

田渕健康:158-159ページ(双子企画)、161ページ(グレスケ。)、164-165ページ(歳時記)
福田柵太郎:160ページ(悪党企画)、162-163ページ(大瀑布)、165ページ(悪党企画)
カイゼルちくわ:158-159ページ(通常営業)、160ページ(ビーム企画)、165ページ(ビーム企画)

今月の一枚

(奈良県　ToM君)Ⓗ

(神奈川県　ときと君)
☆無音、無風の中に、果てしない疾走感。格ゲー界永遠の女王、その風格に脱帽ー

(東京都　ゴンザレス高岡さん)
Ⓗ『スピカアドベンチャー』、さくさくゆくて吉ー お昼や学校帰りなどに、マイペースで遊べます。

(宮城県　小松田ネジさん)
Ⓗつねに新キャラが新鮮なKOF。エリサベートさん、気になる点多過ぎー

(埼玉県　KAI君)
☆登場後、早くも話題沸騰のいろは嬢です。和風メイド時代の到来を予感させる艶姿ッー

(福岡県　あじさバコさん)
☆「MD版は箱の絵が違う」(裏面より) 『マーベルランド』必修トリビアです。

(福岡県　くろのゴクさん)
☆RIYU嬢、もはや夏娘といえましょう。「ヒマワリ」は夏の風物詩ソンクなのです。

(岡山県　角々鹿々君)
☆流星逆転を狙い、二番を使うべし！……妹は歩兵だが、気にするなー

不死偽星の双子キャラ特集

時代はジェミニだろうがよ！　といふわけで、キャラとハーツがおおまかカバゥした双子特集が、今回の企画バトルを制しました。YES!!

(神奈川県　葵ひなた君)
Ⓗ話題の新作より、今最も旬な双子！　苦労は2倍だが、成長させたときの感動は2倍以上DAー

(埼玉県　琥姫祢也さん)
☆今回の特集をやってから、音ゲーには密かに双子が多いことに気付きました！「三毛猫ロック」、TV番組でもよく流れてるなー。

(北海道　包帯リミックスさん)
☆キャラも好きだけど曲も好きーって方は多そうでありますな。

(東京都　よしみさん)
☆まさに抹殺ハート。ぶっちゃけ逃げられない。

(三重県　揚羽さん)
☆ゲームでは姉弟コンビで戦うのもいい感じじゃないのか⁉

(埼玉県　松澤シユキさん)
Ⓗ双子投稿ではこのコンビがトップでした。セリエリ、両者共に人気です。

A-Fro ひみつ情報　夏休みの宿題でてんやわんやのキミも、ちょっと手を休めて注目プリーズ！　投稿者名のところについているⒽマークは、その投稿者の方がホームページをお持ちという証なのサ！　本誌のWEBサイト「ARCADIAMAGAZINE.com」に各投稿者の方へのリンクを毎月更新で掲載中なので、今すぐチェックすべし！　→ http://www.arcadiamagazine.com

チャム来(ライ)スピリッツ 祝・復活!

チャムチャム復活の吉報に、全国のファンから喜びの声が集まりまくっておりますぞッ!!

(大阪府 YU☆3君) A
☆「この時のために今までの投稿生活はあった」ずっとチャムを描き続けた氏の言葉です。感涙!!

(東京都 柊かえでさん)
☆この鮮やかさわやかな南国チャムチャム色が、夏に効くと評判です。

(神奈川県 itotin君)
Ⓡ諸性能よりも、まず動きが気になるキャラですな。大躍動に期待!

(東京都 桜P君)
☆聞け、鋼の獅子の咆哮! 変更で武器が前に飛ぶようになった、喜びの声さ(違)。

(静岡県 虹宮ミシンさん)
☆なぜか今月は獣っ子投稿多し。にゃん子代表はやはりミミ嬢で!

(新潟県 にょろりさん)
☆機体の形状から、うさ耳担当決定。同じ理論だと、猫耳はファビアン?

(東京都 RIKI君)
Ⓡゆっくり重ねた、熟練の老いを感じさせるオズワルド。格ゲー界では、年の功はマジで甘く見れぬ! 要注目です。

(福島県 坂幸四郎さん)
Ⓗ詳細の公開が待たれるSKY子さん(仮名)。一体何者!?

(神奈川県 山崎さくら君)
☆人を薄着にする夏の魔力に思わず合掌の1枚。フフ、まさに罪よ。

(山口県 黒田里美さん)
☆この娘さんは夏に合う!? 何県出身者なのか、予想してみるのも吉。

(神奈川県 しおみさん & 島根県 かじやんさん)
Ⓗコスチュームが増えれば、よりファンにいじられ……いや愛されるキャラに!?

(神奈川県 M/Sさん)
☆と、いうわけでカラー双子特集はここまで! 1色ページにもあるので、ぜひ見てね!

(群馬県 NAGA君)
☆並み居るシューティング界ツインズの中から、チャイカ&プーシカをセレクトする心意気がグラズメイニア。

(佐賀県 アメンボウ皐皿君)
☆これまたマニアックな人選。勝ちポーズとか凝ってたね。

(福岡県 皐月トミイさん)
☆カプコン双子ショー。風紀委員とボンカ兄貴は似てないよね。

(宮城県 ウタノエイリさん)
☆生まれたときから、一人じゃない。それはそれは素敵な、神様の気まぐれなのです。

(石川県 かめ。さん)
☆「企画バトルに負けた担当はベルマーク集めの刑」という、グレイトな提案を頂きました。

(埼玉県 ササナミさん)
Ⓗ炉編集のしもでんお勧め双子。麻雀方面も双子は多かったのです!

(埼玉県 瑠玉ゆうさん)
☆いたね! こんな双子! どっちが姉かは秘密だ。

A-Fro ひみつ情報 サマータイムというくらいに、夏の時間は早く過ぎるもの。8月も終わろうとしている今、我らゲーマーが注目すべきは秋の新作ですヨ!! A Froでも、旬な新作ゲームの作品は大歓迎中です。今からゲーセンの情報や各メーカーの公式HP、そしてこの「アルカディア」の情報に鋭く注目し、新作のネタをいち早くゲットすべし! まぁ、アフロズの大半はレゲー好きでッフフ!?(天誅)

悪人名鑑 A-Fro side Black

(鹿児島県　HEELさん)
☆目標はデカく理想郷創設！　BOSSの目的はスケールがデカくあるべし！

企画バトルで2番目に多い投稿数を確保した、「悪党」テーマ！　おかげで一定以上のスペースは確保できたぜ、ガハハ！　掲載イラストはどいつもこいつも極悪人の面構え……あ、あれキャワイイ……じゃん。

(東京都　猿合掌君)
☆TPOを考えず巨大化するのも悪人の特権！　ビッグに行こーぜ。

(福岡県　武術師某さん)
☆ボス「フェルナンデス」です。何だろう、この浮遊感。

(愛媛県　蜂子さん)
☆ついに判明する(かもしれない)アッシュの狙い。期待大!!

(福岡県　皐月トミィさん)
☆復讐の剣士、刹那。すべてを憎み、堕ちゆく地獄さえも憎む。

(福岡県　宇月絵夢さん)
☆『スペジェネ』より闇の貴公子ジャドウ。触手攻撃がワルよのう！

(東京都　采姫炬さん)
☆心優しいラスボス。周囲も護ってあげ……それって悪党!?

(宮崎県　CCCさん)
☆何かシャープなギース御大。登りつめたワルは気苦労が多そうであります。

(兵庫県　ひらべさん)
☆銀河征服にハマる13歳ってどうなのよ？そしてオデコを強調し過ぎじゃわい。マル。

(東京都　良月君)
☆無駄に結束力高そーな三九六一家。夢はデカく世界進出！

(秋田県　序偶君)
☆鍵聖戦の脇で珍獣族の野望か！邪ンプー総統……衣装から入るタイプっすね！

(神奈川県　磯崎聖君)
☆ストロングイェーガー、夕日に死す!?正義ときどきボロクソ〜ルね。

罪と罰ゲーム。

企画バトル反省会をすっぽかし、さっさと街に繰り出そうとするカイゼルちくわ。しかし鬼の編集まこ〜るは、企画バトル敗北の罰として、ちくわにツィーランポーズを強要するのであった。

企画バトル敗者担当に対する罰ゲームは、東京都のよしみさんのアイディーアを採用！　これが敗者の掟だ！

今月のビーム間

(北海道　くらげさん)
☆「レーザー」は高エネルギーを持つ光。「ビーム」はエネルギーを付加した粒子を、大量に超高速で放出、相手にぶつける武器です。ここ試験に出ます。

FLASH! ビーム突撃隊

今回は惜しくも敗れたビーム企画ですが、手ごたえは十分だったッ！　応援してくださった皆様の、秀作ビームがこちらです!!

(茨城県　早乃ゆりえさん)
☆ビームの魅力が詰まりまくりの1枚。カレルさんっぽい人影の存在は無視で。

(東京都　@T.K君)
Ⓗ今回のセクシービーム担当がこちら。万人の目を射抜くお色気が満載だッ!!

(大阪府　紅煉さん)
☆ボスにビームは不可欠な時代です。快賊団の必修技能にしては？(無理)

A-Fro ひみつ情報　ついに罰ゲームでやっちまったカイセルちくわ君。『旋光の輪舞』の即売会など開催された暁には、ちくわをこの格好で突貫させるしかねえええ！　いや、絶対捕まるっしょ。こんなカプセル怪獣ちくわ君のポーズについて、アンケートでも……。A.すごくキモかった　B.ふつうにキモい　C.キモい　D.どちらかというとキモい　以上、投稿作品の隅にでも書いてやってつかぁさい。

夏斧、いわば夏真っ盛り（SG）は一段落ついたものの、俺たちのヴァーニンハートは衰え知らずなのん！　てなわけで、引き続きテンション高めでお送りしたい1色ページかな。

（埼玉県　UZ君）

いつか薔薇の庭を越えて

生まれて初めて彼女ができて、半年あまり、いろんなことがあって――結局別れてしまった初夏。

所在無げな休日に、やっぱりボクはゲーセンに居場所を見付けていた。

フツーの趣味の彼女と、一〇年来声優とアニメにまみれた生活を続けてきたボクとでは、所詮長続きさせるのは無理だったのかもしれないけれど、ゲームは見出すことのできた数少ない接点だった。

昨今、フツーのオンナノコでもプレステくらいは持っているもの。そんなわけで、ゲーセンにはデートの度に行った。

今まで独りでしかゲームをプレイしてこなかったボクにとって、それはとても楽しいことだった。

だけど、『虫姫さま』のマニアックモードをクリアするだけで大げさに驚いて、次のケイブの新作に最初のコインを入れるときは一緒に、と約束した彼女は7月、もうボクの隣にはいなかった。

だから『鋳薔薇』には独りでコインを入れた。彼女に逢うまでの長い間そうしていたのと同じに。

だれでも最初のプレイでうまくはないものだが、2面でゲームオーバー。いわゆるケイブっぽいシューティングを想像していただけに勝手がつかめなかった、というのは言い訳で、彼女にみっともないところを見られなくて良かったというのは負け惜しみ。それにしてもこのゲームかなり難しくねぇ？

しかし、寂しさを振り切るようになげやりなプレイを重ねる度、ボクはこのゲームをクリアしたい、と思うようになっていった。エブリエクステンドと自殺によるランク下げ、波動ガンの使いどころが分かってくれば、当初の印象ほど難度は高くない。面白い。

ああ、ボクはこの夏、薔薇でいっぱいのあの庭にたどり着くだろう。そして、努力の甲斐あってクリアの感慨を得られたとしても、それは悲しいことに独り占めなのだけれど、彼女が残した空洞が、わずかでもこの薔薇で埋まりますように。

彼女の名前で作った『QMA』のカードは、財布に入ったままなんですけどね。

A（神奈川県　くらりのふ君）

☆ゲーマーという人種は、彼氏彼女ができたらとりあえずゲーセンデートなんかをしてしまい、フラれた後は「ああ、あのデートの時にこのゲームやってたなあ」などと、しみじみとしてしまう。そういう生き物なのです。そういう生き物なのです！

過去に囚われずに前向きに。寂しくなったらアフロを開く。まだまだこの先の人生、新作ゲームは無数に登場するゆえ、立ち止まってられませんぜ。頑張れ！

Everybody has a great Possibilities

（千葉県　加川ガル吉さん）
☆ひとかけらの希望があればいい。
それだけで走れる。それだけで跳べる。
俺が受け継いだのは――可能性という遺産。

その感動は時代を超えて

だれしも心に残るタイトルがある。はやり廃りではなく、永遠に心の中できらびやかに輝きを放つタイトルがある。何年たとうと、ゲーマーである限りは「ああ、最高だぜアレは！」と言える作品がある。

八〇年代からの「ゲームセンター」小僧である自分にとって、そういった作品はとても多い。挙げていくとキリが無く、本当に幸せなことだと思っている。

さて、今のゲームセンターには、たまにそういったタイトルが並ぶことがある。最新作品に交じって今も元気に稼働している『源平討魔伝』、『アルゴスの戦士』、『大魔界村』などを見ると、やはり自分と同じように懐かしむ目で見ながらコインを入れ、そして超絶プレイを繰り広げている方がいる。

しかし、そのプレイを若い人（高校生や中学生等）が見ることは非常に少ない。それは無理も無いのかもしれない。

当然ながらグラフィックのレベルは段違いであるし、興味の無いジャンルであるのかもしれない。自分と同世代の人間との会話で、「昔はなぁ」という言葉がよく出てきてしまった。それだけ年を取ったのだろう。

しかし先日、何げなく十代の友人にそのことを話したところ、「何を言ってるんですか、俺は今、『魔界村』にメチャメチャハマってますよ」と言われた。面白い、そう彼は迷い無く言ってくれたのだ。

うれしかった。あの喜びは、あの楽しさは、決して「旧世代」のモノなんかでは無かった。GGXから、ポップンから、VFからゲーセンに来た、そういう世代の人間でも、あの楽しさを分かってくれるのだと知って、本当にうれしかったのだ。

これを読んでいる人の中には「興味が無い」、「古臭い」、「難し過ぎる」という理由で古いタイトルを避けてしまう人もいるだろう。

だが、ちょっと手持ち無沙汰になったときや、ポケットの中にワンコインが余っていて、さて何をやろうかと考えたとき、1プレイでもしてみてはどうだろうか。

面白くないタイトルが長年生き延びれるほど、アーケードゲーム業界は甘い所ではないと思う。古いタイトルであろうが、長期稼働には理由があるのだ。どうか、あの喜びを分け合える人が世代を超えて増えることを願ってやまない。

（東京都　鉄屑毒炉君）

☆やはり、世代を超えたゲームが一堂に会してるというのが、ゲーセンの面白さの一つでしょう。

プレイの楽しさというのは、古い新しいはあんまり関係無いですよー。ゲームと自分の中の感性が合致したとき、時を越えた「興奮」に必ずや出会えると思います。

店内を見渡して、「ん？　これ何だ？」と思ったゲームがあったら、即座にコインインサート！　君のゲーセンに、お宝は眠ってないか!?

（神奈川県　天川君）
☆最近のラスボスはボンテージブーム？
強い、凛々しい、美しいの三本柱ですかな。

（愛媛県　伊織ん萌え　バカバンさん）
☆相変わらずの俺たちおいけてぼり。
だがそれがいい。

A-Fro ひみつ情報　イベント目白押しの夏休みも終わってしまいましたねえ。でも、グッタリしているバヤイじゃないぞ君たち！　サマーシーズンに参加した大会やゲーセンイベント、もしくは未知との遭遇その他諸々、A-Froネタを持ってる御仁は、即座に投稿なされよ！　人々の心を打つ投稿や、腸捻転を誘発するかのごとくにオモロイ投稿には特製図書カードをプレゼント！　オールウェイズ投稿お待ちしております。

お笑い系ネタがアイドル級の扱いで羽ばたくおハガキプロデュースコーナー、それが「アルカディア大瀑布」である。君の熱き作品を、全国のゲセっ子にたたき付けてみれィ！

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）

A-Fro漫画道場

とあるコーナーと投稿人気を二分するアフロの名物コーナー、「漫画道場」が今宵も始まるでぇぇ。ちなみに、とあるコーナーとは「ブリセル大作戦」。あ、ぐばぁ！

（静岡県　紫桜さん）
☆「滅塵（めつじん）せよ！」らしいけど、レッツ人生の方が味があります。

（神奈川県　ヤサ～サ君）
☆無駄に挑発がうまそうな大統領である。

（東京都　ゲコゲさとる君）
☆エージェント不良化計画。実写の「クロ高」もくだらねー から（褒め言葉）見ときなはれ。

（東京都　猿合掌君）
☆銀河にまた新たないろは使い（使われ）が人誕生した……。

（千葉県　りんごっぺさん）
☆銀髪娘ならだれでもアンヘルかねチミィ！

（千葉県　高遠かるぴさん）
☆黒い、黒いよこの人たち。ひょっとして悪党企画あて？

（東京都　采姫炬さん）
☆時には触れてはいけないところがあるんだね……。

（茨城県　KAGE！君）
☆性別に関係無く楽しめる「バトギ」。誤解されそうな絵面ではあるが……ま、いっか。

クイズ蒼い疾風25

A-Froのイリュージョニスト、蒼い疾風君の4コマ漫画がバラバラに！　うまく並べ替えて、筋の通った話にしよう！　そもそも話の筋あるのかよ……。

A-Fro ひみつ情報 KOF投稿ページ担当として、少し告知させてください。新作『KOF XI』の発売を祝しまして、SNKプレイモアとアルカディアの合同企画で「イラストコンテスト」が開催されます。漫画での表現ももちろんアリなので、漫画を描くのが得意でなおかつKOFファンというあなた、一発KOF漫画でも投稿されてみてはいかがでしょうか。コンテストの概要は157ページにありましゅ。

『アイドルマスター』が好評稼動中のナムコから、早くもシリーズ第2弾登場！ その名も古代ローマを舞台にしたローマ皇帝プロデュースゲーム『アウグストゥスマスター』っ！ 「ア」と語感しかあってなさげ、と不安になりつつも、静かに「MMターボ」は出港するのであった。

新コーナー提案！ さまざまなキャラをダークに変身させる「ダークアレンジフェスタ」希望。連続食い逃げ犯みたいな真吾とか……何か違！
（新潟県 にょろりさん）
☆KOFッ子に来ていた投稿をスパッと回収。『ハピスカ』のあの子はツガルのダーク化……うそです、ごめんなさい。

8月号のオドマシランさまに続け！ テリー役の橋本さとしさんは以前に「離婚弁護士II」、現在は「はるか17」に出演中。
ビリー役の山西惇さんは朝の連ドラの「わかば」に出演されていました。餓狼キャラの声優さんはTV出演率が高いみたいですね。
（三重県 揚羽さん）
☆「笑っていいとも！」のテレフォンショッキング出演時の橋本さんを録画されている方も多いとのこと。今後もさらなる目撃情報を待つ！

9月号P15の桃子の紹介「見た目は女の子だが……」だが、なんだ？
（茨城県 うり君）
☆一作品に一人は「見た目と逆性別」がデフォルト時代か……。いや、女の子ですけど。

サムスピで水着スピリッツを希望。
●女キャラは全員水着。
●ダメージを受けると色気ゲージ上昇。
●色気MAXで水着になる。
（長野県 けんハミ君）
☆スク水からビキニになったりするのか？ 謎過ぎる。

『アイドルマスター』の高槻やよいちゃんが自分の本名とかぶっていて……ちと、いえ、かなり気になります（笑）。しかも、この娘の方が100億万倍可愛い……。私、名前変えようかな（無理）。
（東京都 沢藤砂里さん）
☆大丈夫！ 今、沢藤嬢のファンがン万人は増えたでぇ！

⬆（大阪府 CAW-ZOOさん）
☆定着しそうな予感。

⬆（山梨県 志公士真さん）
☆にゃにゃ……と叫んで釣ろう！

⬆（静岡県 "雀KER"大澤君）
☆歳がバレてもたたくドン！

⬆（茨城県 沖田戒君）
☆ゲイムは友だちフゥー！

⬆（神奈川県 暁紅樹さん）
☆テーマがあると書きやすいかな？

⬆（岡山県 天下一おっぱい星人君）
☆よしなに。

⬆（愛知県 初代キングアーマーキング君）
☆さらば破壊王……（涙）。

⬆（東京都 塚さん）
☆毛根が枯れる（SG）。

⬆（熊本県 葵花南さん）
☆ズバリ投稿数急増中よ。

⬆（埼玉県 ふじたに真砂さん）
☆デス種ではスルーだしなあ……。

ノープリセル、ノーライフ
プリセル大作戦

ハヤ子といえば、8月号で壮絶なハヤ子☆ファイナル（?）を描いた岡山県は、満月だんごさんから「次は読者の皆様が紡ぎだすハヤ子物語が読みたいです」というおハガキを頂きましたぜっ。新たなハヤ子ストーリーが今はじまる……のかな。

（愛知県 フジサキユズカさん）
☆「DoLL」のエレキをジャンボにプリセル。就活もプリセルパワーで乗りきってや！

（宮崎県 ウタノエイリさん）
☆半ズボン、眼鏡、白衣というアイテムでナチュラルに女性化。普通にかわいいんすけど。

（千葉県 加川ガル吉さん）
☆ついに来たバズ子旋風！ つーか、バズウのマムという感じよ！ ラッちゃんと共に、パーツクラッシュを気にしなさそうだ（笑）。

（山口県 卯月ふっかさん）
☆点描に囲まれたJACK子、ふわふわした空気感がいいですね！

（茨城県 爆アボ様へ！早乃）
☆「サブタイトル：女教育係と午後の××××」監督やれるよアナタ。

（栃木県 ぼん親父。さん）
☆ミカ隊長を女だと信じる、か。ヘアピンに隠された秘密とは……？

少年少女たちの健全な育成を目的として創設された当コーナーでございます。万年土俵際なのが悩みのSEED、テヘッ。

（大阪府 華南さん）
☆美少年武将、陸遜（生け捕り？）をピチッとネコミミ化。これが世に言うリクソンショックというヤツなのだろうか。

A-Fro ひみつ情報 Aマークが付いた人にはA-Froオリジナル図書カードが贈呈されるのは周知の事実。まだ貰ってない人は「新カードまだ当たってないからください〜い」とかさりげなくアピールしておくと、担当者の良心回路が百年に一度作動する可能性があります。まあ、投稿作品自体が魅力あるものでないと駄目なんですけどね、キビシーッ。現在の図書カードイラストは、武術師某さんの『アヴァ鍵』カルノです！

げゑせん歳時記

このコーナーでは、ゲーセンで遭遇した個人的イベントや、ゲーマーならではの日常をもっつりとご紹介していきたいコーナーだということは、皆さんもすでにご存知であろうな。

伊織嬢のシングル曲は『デビーの花園』一択!?
オホホ…
（福岡県　熊丸君）

1コインで開ける新たな出会い

最近、音ゲーしかプレイしてしていなかった僕だが、ようやくいい作品に出会えた。それは、『旋光の輪舞』だ。

最初は取っ付きにくかったものの、いざプレイすると見事にはまった。

まず、BGMがいい。『ボーダーダウン』以来となる渡部恭久氏が担当ということで期待していたが、予想を超える出来栄えで、サントラが今から楽しみだ。

次にシステム面。基本は「撃って、避けて」なのだが、これが実に奥が深い。

最初の1プレイは、感覚をつかむためにシステムを覚えつつチャンポでプレイしたが、あえなくミカのF・BOSSで撃沈。回数を重ねるうちに上達し、タコを何とか撃破できるようになった。

しかし対人戦ともなると、CPU戦でのセオリー通りの戦い方では通用しなくなってしまう。いくら性能のいい機体や弾幕技があっても、自分の経験やスキルに頼っても駄目だし、先に1本先取して有利な立場にいても、大逆転が可能なので最後まで気が抜けない。

やはり、「読み合い」がこのゲームの醍醐味だと思う。先にBOSSを発動するか、最後の最後にF・BOSSを発動するかによって、試合の流れが変わってしまうのだ。

格ゲーから入った人は読み合いに強いだろうし、シューティングから入った人は弾避けには強いと思う。いろいろなスタイルがぶつかり合うのも、このゲームの特徴といえるのだろう。

最後に特筆すべきはキャラクターだ。魅力あふれるキャラが多いのも特徴の一つで、各々のストーリーもいい。

やはり、イチオシはツィーランだ(笑)。設定を知って驚愕した方も多いと思うが、むしろ僕はその方がよかったりする。僕は一人っ子なので弟に欲しい。マジで。

今後、A-Froの投稿数が増えるのは間違い無いわけで。ピチッ子なのか、それとも、ブリジットの再来か……。おそらく、アルカディア大賞のキャラ部門の台風の目になることだろう。

これからも、『センコロ』を応援していきたいと思う。

（埼玉県　N－君）

☆ここにきて新ジャンルで注目を集めた『センコロ』。この夏休みにファンになった、って方も多いようです。しっかり楽しめる、どなたにでもお勧めのタイトルでさあ。

太鼓の夏はまだまだ終わらない!

最近は何にせよコラボレーションが「あっと驚く」組み合わせであることが多く、家庭用のゲームの世界では、もはやノーボーダーといっても過言ではない勢いだったりするのだが、ことアーケードでもその勢いは変わることが無いらしい。

ということで、メーカー的にコラボ急先鋒組のナムコが放つ『太鼓の達人7』である。

やはりというかコラボ魂は健在で、『ドラクエ8』と『ニンジャウォーリアーズ』が投入されていたり、噂の『アイドルマスター』の楽曲が先行で入っていたりして、非常にわくわくするセレクションになっている。今回からはインターネットランキングが開始されるということで、早速たたいてみることにした。

まずは気になりっぱなしの『アイドルマスター』の曲である。非常にいい感じのアッパーチューンで、こりゃ本編もやらねばなるまい。

そんなことを考えながら選曲をしていると、ふと新曲ラインに気になるタイトルが。

「……バーニングフォースメドレー?」

あの、天現寺ひろみが主人公の『バーニングフォース』である。確かにこのゲームのVGMは、ロックフュージョンの名曲。その証拠に、PS2の某シミュレーションでも楽曲がフィーチャーされていたりする。だが、二〇〇五年の今となっては、そもそも元ネタを分かってもらえるのだろうか?

「……ならば、たたいてみるか」

このあたりがオリジナルを知るゲームじじいたるゆえんといえよう。

1stデイの格好いいギターに合わせて太鼓をたたくというのも妙な感覚ではあるが、それはこのシリーズ全体に通じて言えることであり、無問題である。

結局、無事筐体1位になれたので、早速携帯電話のカメラでランキング画面を撮影、サイトにエントリーしてみた。その後ランキングを見てみると佐賀県1位、全国1位!

うひょーー!

ゲームじじい全国1位に立つ!!（注：暫定）

『バーニングフォース』（本編）はクリアできなかったけど、とりあえず1位だ！　やったよプレイシティキャロット!!（←意味が分かりません）

その後。数日たって見てみてもやはり「全国1位　佐賀県1位」のままである。こうなると、だんだん不安になってくる。

「え、待てやちょっと、全国で俺しかやってないんと違うか」などと思い始めてくる。しかし、何にせよ群雄割拠激しい音ゲーの世界で1位に居座れる快感は、そう味わえるものではない。

確かに手の皮はむけるわ、マメができるわと大変なことになってしまったが、それに勝るこの悦楽!

しばらくはランキングと手のマメをにらみながら、太鼓をたたく日々が続きそうである。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

Ⓗ手を変え品を変え、確実にエンターティメント作品として熟成している太鼓シリーズ。コラボレーションをこれからも押し進めつつ、ナムコの過去の名作ゲームなども、どんどんコラボで復活させてほしいのココロ!

諸江君をはじめとして、楽しんでいる方は全国にたくさんいますよー。

（神奈川県　黒坂君）
☆前々号ではキャプションが入れ替わっててすみませんでした～。

（兵庫県　ひらべさん）
☆この夏は空前の昆虫ブームでした！　レコ姫人気もまだまだっ!!

（大阪府　夢桃輝さん）
☆ポップン史上、怪しさトップレベル！
妙にかわいいのも罪作りよの。

（埼玉県　松澤シユキさん）
☆実はギリギリ、街中サバイバル。
立ち止まると危ないんだぜ、なあ。

全国のゲーセンで活躍する、お店オリジナルのマスコットキャラ（看板娘）を集めて、ナンバーワンを決めてみようじゃねえかあ、というビッグプロジェクト「全日本ゲーセンマスコットキャラ八連制覇」が、ついに動き出した！　マスコットキャラをお持ちのゲームセンターの方々、是非ともエントリーして、その名を全国に響かせてみないか!?　詳細は次号にて！

祝第2位! 悪党万歳?
A-Fro side Black&White

悪党企画のモノクロページ。粋のいいワル入ってますぜ!

(神奈川県　鳳凰寺嵐さん)
Ⓗこのままずっと死ぬまで悪党♪悪党チームで独立しないかしらん。

(山形県　出海左京さん)
☆ワルドックをブリセル化したら、悪の女幹部になってしまいましたとさ。

(宮崎県　ウタノエイリさん)
☆究極の以心×伝心。だってもともと一つですから。

また三つ巴だよ ディスティニー企画
～1色ページ編～

さてさて、今年の企画バトルは1位・双子、2位・悪党、3位・ビームと、実に順当かつ世相を反映した結果になりました。なお、3位に終わった企画の責任者・カイゼルティクワには、近代拷問史に新たな1ページが加わるほどに酷い公開処刑が課せられました(160ページ下段参照)。合掌。

ぴろしきソウルで立ち向かえ

今回の企画は双子……ですか。しからば、あの二人をゆるゆる～っと紹介しますか!

今回、私が紹介する眼鏡っ娘……いやさ双子ちゃんは、チャイカ&ブーシカであります。……こらそこ!「大福」とか言わない!

二人はビデオシステムの名作STG『ソニックウィングス3』に登場するキャラで、父の薬代を稼ぐためにイリューシンIL2シュトルモビクを駆り、巨大マトリョーシカを召還したりする、ハラショーなツインズです。

ちなみに、青色の衣装で眼鏡っ娘なのが姉のチャイカ、赤色の衣装で活発なのが妹のブーシカ。

どうでもいいことですが、チャイカはロシア語でカモメ、ブーシカは大砲という意味です。なんか……アレですね。二人は本当の姉妹じゃないような気がするのは、私だけでしょうか。

会話も「～だよ姉!」とか「～だね妹」とか。名前で呼ばないの!?

それとも、名付け親に対するあてつけでしょうか。父親に対してとか……う～ん、ありえる。結局、父の病は二日酔いでしたし。う～ん、ありえる。

彼女たちのエンディングはどれも必見ですが、特に個人的に好きなのがロシアの天才イルカであるホワイティとのED。アレには笑わせていただきました。

巨大なマトリョーシカで敵を撃滅したい方や、「ウラーロシアー」な方。また、イルカとの空中ランデブーと洒落込みたい方も、迷わずチャイブーをチョイスなされるがいいでしょう。マシンの性能はものごっつキツイですが……。

(茨城県　沖田戒(SG)君)

☆姉妹のビジュアルを見たい方は、見計らったかのようにカラーページでNAGA君が描いてきてるので、そちらを参照するとよくてよ。

ちなみに、沖田君も双子らしいぞ。兄弟仲はニーナ&アンナみたいな感じらしいですが。仲良くしないと、おひさまの魔法を使えないゾ。

(東京都　采姫かがりさん)
☆双子の姉がいるのであった。向こうはいつも男に間違われるほどに凛々しいメンズオーラを出してるやもしれぬて。

ハイメガ風味で第3位
モノクロビーム後夜祭

モノクロだとちょっと地味?　なんて意見は照射で蒸発。モノクロでもビーム投稿を多数頂き、多謝ッス!

(千葉県　桃源☆郷君)
☆今回の企画バトルは予見されていた!?　そんな衝撃の事実ビーム。

(富山県　流火季月さん)
☆ビームの掟、それは避けやすいこと。しゃがむだけで避けられるのも、味。

アーケードゲームのネタならどんと来い!　優秀作(Aマークが付いた作品)には、図書カード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに!　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
○投稿作品は「未発表」のものを!　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を!
○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技!
○イラスト内に文字を書くなら大きめに!　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ!

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK!
○推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ!　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

あて先は コチラ

(北海道　蒼倉トモさん)

「あて先イラスト」も募集中!　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

次々号12月号の締め切りは……9月16日(金)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

夏真っ盛りですが、あたしこと牡丹はゲーパロ館を去ることになりました。あたしたちの紹介する最後の同人誌、見て下さい！　来月のゲーパロ館は新担当者でリニューアルオープンします！

案内人：執事（ジョイ・スティック）
＆メイド（牡丹）
イラスト：龍輝雅龍

三国志大戦　発行／BLACKMOON

三国志大戦

ギャグ　研究

プレイ体験を元にした1～3Pショート中心で、冒頭には買額によるゲームの投げやりな解説もあり。描線は荒々しく勢いがあります。

制作者より：無寄りのギャグ本です。勢いと愛だけで作りました

B5判　28P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替+180円分の切手+宛名シール
〒367-0022　埼玉県本庄市日の出4-3-4
星野真由

ポップンミュージックシリーズ　発行／KURI

レトロ日和

ギャグ　4コマ

白ジズ兄・黒ジズ弟の設定。スッキリした見やすい絵柄とラブラブなネタ、しれっとしたオチの4コマ集です。基本的に男×男カップル。

制作者より：別段レトロでも何でもないアホな4コマ本です。ビミョーにジズ受。

B5判　30P　コピー　表紙1色
300円分無記名小為替+200円分切手+宛名シール
〒995-0208　山形県村山市富並947
黒沼沙織

ギルティギアシリーズ　発行／雷忍

SAMURAI FANG

ギャグ

制作者より：XX全キャラ登場目標ギャグ本（でも落差が激）。女装ネタ有なので苦手な方は要注意。

B5判　48P　オフセット　表紙カラー
700円分無記名小為替+240円分切手+宛名シール
〒262-0041　千葉県千葉市花見川区柏井町1755-1ソレイユ鷹の台A-301　加川様方「侍牙」係

今月のオススメ

加川ガル吉さんの描くチップ満載ギルティ本です！

1Pギャグを中心に4コマやショートを大量に収録したボリューム満点の1冊。迫力満点の絵とかわいらしいオチの組合せが独得の風味を生んでいますぞ。

ムチムチでなおかつぷりちいチップが師匠の霊に取り憑かれたりふくらんだり女装したりと大活躍。頭身はリアル＆ディフォルメ両対応です。

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もＯＫ。攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のＰＲ文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やＥ－mailアドレスも）

できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　○宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　○欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　○サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　○基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

■伝言板規定

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

伝言板

別れがあれば出会いもある

★PoP'n Friendさんいらっしゃい!!

PoP'n大好きな方、お友達になりませんか？
県内の高校生1人上の男女生の方のみ限定です！
私は、PoP'n中心にビーマニⅡDX・ドラムマニアもやります♪
当方のLvは、PoP'nLV.35～36・ⅡDXLV.5（オートスクラッチ）
ドラムマニアLV.50台（オートバス）
キャラはヘボポッパーですがヨロシクッス♪
ちなみに、私は17歳の高校3年生です♪

あて先は
〒254-0002
神奈川県平塚市横内3643-3
猪狩 結衣（イガリ ユイ）

又ケータイ持ってる方はコチラへ
Tel：090-8568-5948
メアド：good-cool-feat-suwa_hideo.r@t.vodafone.ne.jp
ちなみにプリペイドケータイです
イタズラ・悪用厳禁!!ヨロシクです！
（私の好きなキャラはSHARKでアーティストではSchool）
P.N：Jety・Tears（ジェティ・ティアーズ）

友達募集中!!

ギルティギア・K.O.F・音ゲーetcのゲーム好きさん＆マンガ好きさん＆アニメ好きさん!!私と友達になりませんか？文通＆イラストこうかんetc…しましょう♡マンガ家・イラストレーターになりたい人も!!
ちなみに私は〇〇の高校1年生です。
同人好きで、サークルも出しています。
男女不問です。年も別に気にしませんので
キガルに送ってください♡♡
楽しく仲良く語りましょう。

〒737-0908
広島県呉市焼山宮迫2丁目1-10-5
瀬戸中 和（のどか）
（P.N 青架 龍（セイカ リュウ））

同人好きさんもいっぱんの人もダイカンゲイです♡

メイドの控え室　皆さんに最初の挨拶をしてから5年と5カ月。たくさんの同人誌・お葉書を送ってくださった方々、当館の情報を元に同人誌を買われた方々、ありがとうございました。同人誌の作り手と読み手、多少でもその橋渡しになれたのであれば幸いです。改装後のゲーパロ館もよろしくお願いします。最後に、あたしたちのイラストを描いてくださった龍輝雅龍先生、お疲れさまでした！

●アイコンの説明●　ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。(何かのリストなど)。■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリーまたは4コマの多い本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

サムライスピリッツシリーズ　発行／いそのチップ

野暮日和

18禁　ギャグ

4コマ(下ネタ有り)＋ラブエロい雰囲気満点のギャグ寄りのショートマンガ集。えっち描写は結構濃密です。

制作者より：成り行きで2人旅をしているガルとレラに2人の侍が加わり……一部18禁入った道中記です。

A5判　28P　オフセット　表紙1色
50円切手×10枚+宛名シール
〒599-8236　大阪府堺市深井沢町3117
浅羽ビル205　青山直樹

鉄拳5　発行／ Foolish

JUST PUSH PLAY

ギャグ

仁×花郎の甘々カップルのベタベタっぷりをつづった1～3Pショートギャグ集です。細かく描き込まれた絵と淡々とした風味が絶妙！

制作者より：短編ギャグ集ですが女性向けの仁×花、一八×李中心です。

B5判　32P　コピー　表紙カラー
400円分無記名小為替+140円分切手+宛名シール+連絡用80円切手付封筒
〒053-0018　北海道苫小牧市旭町2-2-20-709
藤田弘美

Dungeons&Dragons SHADOW OVER MYSTARA　発行／ A Hopeful Sign

GO!!

ギャグ　研究

ボケ通し＆おまぬけテイストの1Pショートギャグ、プレイ体験トークやミニミニ小説などさまざまな表現でD&Dへの想いを詰め込んだ1冊。

制作者より：今でもD&Dを好きな方にぜひ。

B5判　28P　コピー　表紙カラー
300円分の無記名小為替+200円分の切手+宛名シール
〒078-8381　北海道旭川市西神楽1線5号
塚本美優

さらば牡丹よ！
8人目の仮面執事誕生

始めたことはいつかは終わります

同人活動をやめるとき

実は私たち、お屋敷を去ることになりました。今回はそれに合わせ、同人活動をやめるときのことについてお話し致しましょう。

牡丹「ジョ、ジョイさん！　何かあたしに辞令が!!」

ジョイ「どれどれ……『ゲーパロ館アメリカ支部設立に先立ち、メイド牡丹をメイド長に昇格させ、サンディエゴでの現地調査および関係各所との調整を命じる』……栄転ですな、頑張ってください。偶然ですが私もお屋敷を去ることになりました。大恩ある7人の仮面執事から助けを求められましてね。職を辞してブラジルに旅立ちます」

牡丹「ガ――――ン！　じゃあ、二人ともいっぺんにお屋敷から居なくなっちゃうんですね」

ジョイ「お屋敷には後任の執事とメイドが来るようです。後のことは彼らに任せるとしましょう」

SHOCK!　同人活動をやめる理由

牡丹「アメリカに引っ越すとなると、日本で同人誌を出し続けるのは難しいなあ。そういえばジョイさん、同人活動ってどういうときにやめるんでしょうね？」

ジョイ「まあ、人によって事情はさまざまですが……

①興味が無くなった。
②仕事が忙しくなった。
③経済的に余裕が無くなった。
④結婚する際に相手にやめてと言われた。
⑤同人活動関係でものすごく嫌な思いをした。

……とかでしょうかな。②の変形として、人気のある大手サークルの作家さんが商業デビューを果たしたため、同人活動に力を割けなくなった、というのもあります」

牡丹「あたしみたいに引っ越しが原因でやめちゃう、というのもあるんでしょうか」

ジョイ「無くはないでしょうが、今は日本国内なら大体どこに越しても、何とか続けられると思いますよ」

CRY!　同人活動をやめる方法

牡丹「で、同人活動をやめるときって、どうすればいいんでしょうか。辞表はどこに出せば？」

ジョイ「辞表は要りませんよ。始めるときだって、別段どこにも届け出は出していないでしょう？　そうですな、同人活動のやめ方としては……、

①何も言わずにフェードアウト。

これが一番多いでしょうな。一時休止して再開するつもりで、そのままやめてしまった、という例もあります。

②活動終了記念的な本を出す。

ある程度読者が多いサークルや、読者とのつながりを大事にするサークルさんなどが行なわれるようです。しかし妙に大げさに『引退』すると、後々活動を再開しようと思い立ったときに恥ずかしい思いをするかも知れません。

③同人誌の発行をやめ、WEBサイトに移行する

時間以外の理由でやめる人なら、こういう手もあるでしょう。最後に参加するイベントで、WEBサイトのアドレスを書いたペーパーなどを配布すると効果的でしょうな」

牡丹「なるほど、WEBサイトならアメリカに引っ越しても続けられるかな。こないだ買ったパソコンが、こういう形で役立つとは思わなかった……」

ジョイ「同人活動は結局のところ、趣味です。変に義務的に考えるよりは、自分のできるペースで、できる形で続けていけばよいのですよ。向こうでも、一層精進してください」

牡丹「はい、アメリカのYaoi界を席巻してみせます！」

ジョイ「それはしなくてよろしい」

ありがとう！さようなら!!
これからもよろしく!!

ネオジオバトルコロシアム　発行／ KKI

NEO★殺(ネオコロ)

18禁　シリアス　ギャグ

ほぼ全編えろえろシーンの連続。短編2本＋イラスト数点などを収録していて、とにかくキサラが色々と襲いまくっています。

制作者より：危ない女子○生キサラの毒牙にかかり弄ばれる色とあかり。その魔手はほたるにも……。

B5判　56P　オフセット　表紙カラー
誌名を記載した手紙+700円分の無記名小為替+200円分の切手+宛名シール+80円切手添付の返信用封筒
〒471-0052　愛知県豊田市逢妻町3-1-67　平田淳也
KKI

改装！　ゲーパロ館

来月号からゲーパロ館が新しくなります。といっても、読者の皆さんから送られてくる同人誌を紹介していくスタイルは変わりません。みなさんの投稿あってこそのゲーパロ館です。あて先・投稿規定は今まで通りです。よろしくお願いします！

宛先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。10月末に掲載を希望する人は9月20日(火)必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

アルカディア 超 推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text:Joe ／いろいろと懐かしいキャラも復活してきましたねー。……そう、辮髪のおじさんも復活です！ 祝「気孔爆天法」でしょ!

『サムライスピリッツ』

今回のテーマはサムライスピリッツ（以下サムスピ）です。大斬りの破壊力に愕然としながらも、高いゲーム性と対戦バランス、そして「和の世界」を堪能できるゲームとして広く親しまれてきているのはご存知の通り。そんなサムスピの最新作が発表されると共に新キャラも登場！ となれば、ネットへの波及効果も……ということで、今回のテーマはサムスピです。

イラストサイトはサムスピのCGを掲載するサイトをまんべんなくピックアップ。どのサイトもイラストや小説、日記やお絵描き掲示板などの目玉コンテンツを持っているので、ぜひともすべてのサイトをチェックしてサムスピワールドを堪能してほしい。

お気に入りではサムスピ専門の検索サイトをご紹介。サムスピもその歴史と共に登場キャラが増えてサイト探しも大変なので、専門検索サイトは非常に重宝する。もちろんメジャーなゲーム系検索サイトもサイト探しには有効。今回ご紹介の専門検索サイトと併用して、インターネット世界を泳ぎまくってほしい。

白い兎と王子の世界。　白川晴黄

http://wrpws.com/

多くのジャンルのイラストおよびSS（小説）を掲載。サムスピのコンテンツはother2のsa行の中に分類される。イラストは火月が多めで、ミナや夢路なども。

digital freaks　コテツ

http://kobe.cool.ne.jp/ha7/top.htm

サムスピを中心にゲームやアニメのイラストを掲載する。また毎日更新のコーナーではモノクロを基本としたイラストが随時追加更新されている。

龍旋　龍田ろく

http://ryusen6.fc2web.com/

サムスピのイラスト中心のサイト。イラストはナコ、レラ、閑丸、天草など多岐に渡る。お絵かき掲示板イラストはさらに多数のキャラが登場。全部チェックすべし。

魔法開発千年季　Atu

http://www1.neweb.ne.jp/wa/seseragi/

大きく艶やかな虹が印象的なイラストが多く、サムスピからはミナ、ナコのイラストを掲載する。画像サイズが大きいので大画面でのアクセスを推奨。一部18禁。

皮肉屋本舗　CYNIC

http://www.geocities.co.jp/Playtown-King/2356/

画面のあちこちに掲載されるアイコンに注目。コンテンツはサムスピ中心で、キャラクター紹介やイラスト、コミック（小ネタコーナーにあり）など盛りだくさん。

大胆なデッサンと美しい色使いが魅力のイラストサイト

HAALLPLATS　豚丸

新キャラのいろは。和装メイドだがわいく色っぽいと非の打ち所無し

http://www16.plala.or.jp/pigmaru/

サムスピのファンなら定番のイラスト中心サイト。どのイラストもメリハリあるデッサンが印象的。色塗りも計算されており、記憶に残るイラストが多い。サムスピを中心にメジャーからマイナーまで幅広いキャラを扱っているのもまた魅力の一つとなっている。

サムスピのかわいい女の子のイラスト満載サイト

白兎黒兎　風香みう

復活に歓喜した方も多いであろうチャムチャム。仕草がかわいい。

http://f1.aaa.livedoor.jp/~happyt/

繊細なラインから油絵のようなタッチまでいろいろな技法で描かれたイラストを掲載する。サムスピはナコルル中心で、サムスピ以外のゲームやほかのジャンルのイラストも楽しむことができる。各イラストには作者のコメントも添えられているので一緒に楽しんでほしい。

多数のキャラを楽しめるサムスピファン要チェックサイト

WILDまうす　服部輝蔵

キャラ別コーナーは通常イラストに加え、SDキャラが楽しめるぞ!

http://fire.freespace.jp/wild_mouse/

サイト内の「ざ・さむすぴ」に専用コーナーを設けたサムスピファンなら必ずチェックしたいサイト。キャラはシリーズ全般に渡っている。本誌に掲載された投稿イラストも掲載されています（投稿画像の扱いは本誌のホームページで確認してください）。

サムスピを中心としたイラストサイト

アメリゴベスプッチ　弥十郎左

新キャラとして黒河内夢路を凛々しく描いたイラストを掲載。

http://park11.wakwak.com/~amerigo/

サムスピに登場する女性キャラを中心に描かれたイラストを掲載する。イラストはシチュエーションにより雰囲気やタッチを変えており、じっくり楽しめる。ジャンルはサムスピをメインとして、ほかのゲームのイラストも掲載する。「夢路まつげ会」サイトをサイト内に創設。

猫舌　相川良子

http://page.freett.com/funa_orz/

サムスピのイラストが中心のサイトで、サムスピとそれ以外に分類されている。女性キャラや閑丸などだけでなく、アンミラ・ナコルルなどのイラストも楽しめる。

氷のひとしずく　犬越理

http://www.koori.org/

サイト名にあるようにリムルルを中心にしたサムスピのイラストを掲載する。現在はよろずサイトに移行しつつあるようだ。お絵描き掲示板は要チェック。

天虫殺　裕吉

http://tenchusatu.jpn.org/

サムスピ中心サイトで、いろいろなキャラのイラストを掲載する。色やナコリムから外道までさまざまなイラストがあるので、隅々までチェックしてほしい。

AQUALOFT　久苑

http://aqualoft.com/nako/

サムスピやAIRなどのイラストを掲載する。特筆すべきはDOTコーナーに掲載されているアイコンで、SDナコ・リム・ミナおよびレラはオススメだ。

水月　橘燕

http://utsuriduki.fc2web.com/

サムスピのイラストをメインコンテンツとし、サイト全体が純和風でまとめられている。各コーナータイトルも漢字で、管理人のこだわりが感じられる。

今回のお気に入り サムスピ検索サイト

サムスピはゲームの歴史も古く、ネット上のゲーム系検索サイトではジャンルの一つとして定着している。同様にWebRingや専門検索サイトも多数立ち上がっている。今回はこの専門検索サイトをご紹介。

サムスピ専門検索サイトとして活用してほしいのが「さむすぴさーち（http://www.latel.co.uk/cgi_bin/s_srch/s_srch/）」だ。本サイトは検索キーワード指定によるサイト検索のほかに「シリーズ選択、キャラクター、内容、傾向、年齢制限」といったジャンル別検索を行なうことが特徴だ。キャラクター検索はもちろん最新作にも対応しており、「祭囃子双六」のサイトを1クリックで探すことも可能だ。登録されていれば、だが……。もう一つのサムスピ専用検索サイトとして紹介したいのが「真・侍道（http://www.samusupi.com/）」。このサイトはサムスピサイト検索における定番といってもいいだろう。検索方法は作品、ジャンル、キャラクターの1キー検索およびキーワード検索を行なうことができる。

二つのサイトは検索結果表示や登録サイトが異なっているので、併用して補完し合うのがベターだろう。

「お気に入り」PLUS

画像やバナーで紹介できませんでしたが、お勧めサイトはまだまだあるですよ。週刊あいこんファクトリー（http://pi-chan.gateau.jp/）、早寝早起（http://www.tees.ne.jp/~sonic/）、BabyBreath110（http://www.geocities.jp/ntjk_t0ceive_princess110/）、ツレヅレなるままに（http://www.k3.dion.ne.jp/~nagomi05/）、初真新天（http://rokuro2.gozaru.jp/）。どのサイトもオススメなので、ぜひチェックしてみよう。

剣客に歴史あり

設定資料集（前編）

SAMURAI SPIRITS
WORLD SWORDMASTER CHAMPIONSHIP
CHARACTER STORY

『サムライスピリッツ』七作目に出てきたシリーズキャラクター総勢36名。そのストーリーを前後編で紹介！

告

駿府御前試合之事

御前にて尋常なる仕合に臨む武辺者を、素性不問にて世界各国より広く募りて候
勝者には左の報奨を約束す

一、天下無双の証
一、大願の成就
一、金一千両及び米一千石
存分に剣技を尽くすものの也

徳川慶寅

その御触書は江戸を始まりとして各地をめぐり、やがて全世界に知れ渡る。

時は天明。
舞台は世界。
目指す高みは天下一。

サムライ世界大活劇、ここに開幕。
いざ、尋常に勝負せよ！

「へぇ、世界を舞台の御前試合か。こりゃまた面白そうなことをやってくれる」

手にした御触書の半紙を読み上げて、覇王丸は口元を緩ませた。

日本を離れて数カ月。世界武者修行の旅は順調に進んでいた（※1）。見知らぬ異国での生活も日本のそれとは大差ない。夜露を凌げる場所が畳一帖分あれば、眠るには十分。ノドを潤す酒があれば、心を癒すには十分。本気で腕試しができる相手が見つかれば、そこで朽ち果てるとも悔いはない。

そうして繰り返してきた日々を思い返し、覇王丸は快活な笑みを浮かべる（※2）。

「俺の剣がどこまで通じるのか楽しみだ。……さあて、派手にやってやるぜ！」

銘刀・河豚毒（※3）を一閃。鍔鳴り、そして太刀風を起こし、覇王丸は征く。

残された御触書の半紙が両断され、風とともにその存在が失われる。

日本を離れた遠い異国の港まで数多の人の手を渡ってきた御触書（※4）は、偶然にも覇王丸の手に渡り、ついにその役割を果たしたのであった。

（※1）常人の価値観から考えれば、想像を絶する苦難の旅といえる。
（※2）うぬぼれではなく、この旅が自身の成長を促したことに満足している。
（※3）覇王丸の愛刀。
（※4）半紙自体がすでにぼろぼろで、文字も非常に読み辛い状態であった。紙屑ほどの値打ちもあったかどうか。

羅刹丸

この快楽は止まらない。この欲求は尽きることがない。

気に入れば愉しく弄り殺す。気に入らなければ相手の尊厳を全て失墜させ、畜生以下の存在だと知らしめてから弄り殺す（※1）。

陽の光を吸い、夜の闇に光る、緋色の凶刃（※2）の前に命の重みは羽毛の如し。

月明かりの届かぬうっそうとした山間の街道に死屍が転がる（※3）。無惨と形容するのも憚られるほどの有様で（※4）、死屍をたどっていった先頭に愉悦に浸る羅刹丸の姿があった。思うがままに殺し、壊体し、血を啜り、臓腑を喰らい、しかしそれでも決して収まらない総身を支配する狂おしいほどの衝動――御前試合の開催を知り得た瞬間から止まらない。

覇王丸は、必ず御前試合に出てくる。もう、探し求める必要はない。片っ端から殺し続けていれば、勝手に殺されにやってくるという寸法になったのだ。

紅い眼はなおも血走り紅く輝き、血の味しかしない唾液を飲み干し、羅刹丸は嗤った。

（※1）肉と骨と血の詰まった皮袋程度に人間を考えているのかといえばそうでもない。立派な（やや行き過ぎた）サディズムの権化と呼ぶにふさわしい。
（※2）羅刹丸の武器、妖刀・屠痢兜。
（※3）旅人、近隣の村人、とがめにきた役人、通りがかりの山賊、女、子供――目に付いた者をすべて斬り殺すという、正真正銘の無差別虐殺。
（※4）食事中の方もいらっしゃるだろうから、あえて詳しい描写は省く。

徳川慶寅

派手にやるのが粋ってモンだ。
派手にやらなきゃ粋じゃない」
　どうせやるなら日本だけでなく、世界各国を巻き込んで。仕合う場所も、日本に留めず、世界各地で盛大に。世界中で皆が楽しめるお祭り騒ぎにしたかった。
　それが慶寅の目指す御前試合の概要だった。
　計画は順調に進んでいる（※1）。
　何事も八分目で飄々と生きてきた慶寅だが、今は真剣勝負に魅せられつつある。世界各地のすげェ奴らと会える、話せる、戦える——すべてが心を躍らせる。無様な姿を晒さぬよう、精進するべく振るう刀にも力がこもる。
「やっこさん……乗ってきてくれるかねェ……」
　噂に聞いたことがある。慶寅と同じ年齢で、一国を事実上、統べた男。そんな男が外の国にいる。折角の世界を舞台の御前試合。何としてもその男に会いたい。会わねばならない。
「亜米利加、か。へへッ……楽しみだねェ……」

（※1）黒子や飛脚の膨大な努力があってこそ。

牙神幻十郎

ひとつ、ふたつ、みっつ——。
　夜陰。梅鶯毒（※1）の刀身が月下に濡れる。柄を握る手に残る、消滅する命の感触。崩れ落ちる鈍い音が耳朶に届く。夥しい血の匂いが鼻腔に届く。
　幻十郎に斬り捨てられた浪人は幸か不幸か、絶命しきれずに横たわっていた。
　物陰から始終を見守っていた男は（※2）、さもうれしそうに薄笑いを浮かべて浪人の側に歩み寄り、懐を漁り、めぼしい物を奪っていく。そこから血塗られた半紙を取り上げ——
「御前試合？　馬鹿か、おめえなんぞ……」
　男の言葉は吐血に遮られ、ただ、自分の胸を貫く刀が、そのまま横たわる浪人の胸も同じように貫いていることを理解したのが最期の記憶となった。
「カスが。追剥に手を貸した憶えはないわ！」
　重なった二つの死体から梅鶯毒を抜き、幻十郎は笑う（※3）。
「御前試合か……。フン、その茶番、付き合ってやってもいいぞ。なァ、覇王丸……」

（※1）牙神幻十郎の愛刀。
（※2）幻十郎は気分と金額次第で殺しを請け負うことがある。この男は今回の依頼人。斬った浪人との関係を幻十郎は知らない。正確には興味がない。
（※3）偶然にもその場を目撃した者が言うには「生きた心地がしなかった」ほどの狂気に満ちた姿だったらしい。

タムタム

　タムタムが狩りに出掛けた（※1）僅かな空白の時間に災厄は訪れた。黒い邪悪な雲が村を覆いつくすという異変を見るや否や、タムタムは急ぎ森を駆け抜け、村に戻るが——遅かった。村を護る秘石パレンケストーン、そして家宝のタンジルストーンが何者かに奪われてしまっていた。
　聖なる石パレンケの霊力が失われた際の災厄の恐ろしさは村中が知っている（※2）。
　もはや躊躇している時間は無い。故郷と平和を愛してやまないタムタムは、今、再び目的を達するまでは外すことの許されない「神の仮面」の力を使うときが来たことを悟る。
「コノ魂ニ賭ケテ！　我ガ神けつあるくあとるニ誓ッテ！」
　儀式を終え、仮面を付けると力が流れ込み、戦士の血が騒ぎ出す。
「ちゃむちゃむ、連レ戻ス。ぱれんけすとーん、取リ返ス。たんじるすとーん、取リ返ス」
　村人達より祝福の雄叫びを受け、神の戦士タムタムの戦いの旅が始まった。

（※1）チャムチャムが飛び出していった後のこと。このとき、チャムチャムは村から遠く離れた場所にいた。経緯はチャムチャムの物語で。
（※2）植物は枯れ、原因不明の病が流行り、動物や虫までもが死に絶えていく。

チャムチャム

「タム兄ちゃン！　勝ッたらバナナンいッぱい！」（※1）
　グリーンヘルに帰ってくるなり、チャムチャムは開口一番、興奮を隠せない様子でタムタムに飛びついてきた。
「ドウシタ、ちゃむちゃむ。何カアッタノカ？」
　数年に一度、近くの山の上にある村で行なわれる収穫祭の打ち合わせに村から数人出かけて行き（※2）、チャムチャムは好奇心からそれについて行っていた（※3）。
「あのね、収穫祭でゴゼンジアイがあッて、勝ッたら何でも願いがかなうンだッて！」
　チャムチャムは聞いた話と、貰った紙をタムタムに見せて得意げに胸を張る（※4）。
　タムタムはすっかり落ち着きを無くしたチャムチャムを引き離しながら微笑んで見せた。
「ソウダナ、モシ勝テタラ、ばななんイッパイ貰ウトイイ」（※5）
「うン！　タム兄ちゃン、ボク、がンばるゾ！」
　チャムチャムは飛びついてきた時と同じ勢いで、走って行った（※6）。

（※1）バナナンとはハレハレ山にあるとされている、何でも願いが叶う不思議なモノ。
（※2）インカ・マチュピチュは決してグリーンヘルから近い場所とは言えないが……。
（※3）タムタムは村を守るため残っていた。収穫祭にはもちろん参加する。
（※4）御前試合に関する御触書。チャムチャムには読めない。
（※5）言うまでもなく冗談のつもりで、チャムチャムが勝てるとは思っていない。
（※6）チャムチャムはこのまま御前試合に参加するべくして村を離れてしまう。それにタムタムが気付いたときには、村は別の問題を抱えることになる。詳細はタムタムの物語で。

ナコルル

いつからだったろうか。穏かで、楽しげで、優しくアイヌモシリ・カムイコタンを包む自然の声が悲痛な呻きへと変貌を遂げていったのは――。

ヌササン（祭壇）の揺れる炎を見つめ、旅立ちのカムイノミ（神事）に身を置くナコルルは記憶を反芻する（※1）。

日本のみならず、世界各国を舞台とした御前試合の開催（※2）。その噂がナコルルの元に届いたころだと記憶している。かつてない規模で繰り広げられる闘いの裏に暗躍する、魔性の影の存在を否定することはできない。

「わずかだけれど、確かに凶大な気を感じる……。今ならまだ間に合う……」

戦わず、だれも傷つかず、ウェンカムイ（悪神）を退ける手段を切望してもかなわない。偉大な父の遺志を継いでナコルルは戦いの道を自ら選択した。戦士として、姉として、気弱な背中をリムルルには見せたくない（※3）。

「それじゃあ、いってきます。ママハハ、行こう！」

迷いのない笑顔を家族と故郷に残し、ナコルルはママハハ（※4）と共に旅立った。

（※1）村から戦士が闘いに旅立つとき、前夜より夜通しで行われる儀式。
（※2）もちろん興味はない。
（※3）旅立つことに不安はないことを示しておかないと、リムルルは必ずついて来ようとする。うれしい反面、困っているのも事実。
（※4）宝刀チチウシの守護鳥。

リムルル

朝靄の中、朝陽を背に受けて笑顔で旅立っていくナコルルの後ろ姿をリムルルは見送った。

「……姉様のうそつき」

同じく笑顔で送り出したリムルルは、朝靄に消えたナコルルを想って嘆息した。

ナコルルほどの秀でた巫女の能力があるわけではないが（※1）ずっと一緒にいた大好きな姉のことぐらいは分かるつもり。不安で、怖くて、闘いたくもないのに、自分を抑えて旅立っていく悲痛な笑顔はもう見たくないのに――。

「……わたしもうそつきだね、コンル」

それなのに、今にも泣き出しそうな笑顔で送り出した自分にも嫌気が差す。リムルルの肩のあたりに浮かぶコンル（※2）が同調するように悲しげな輝きを放つ。

「だけど、もう、ウソは付かないよ。がんばろう、ねっ、コンル！」

旅立ちのカムイノミ（神事）が終わり、片付けが行なわれている最中、リムルルは予め準備していた旅支度に身を整え（※3）、カムイコタンを後にした（※4）。

今度こそはナコルルの力になると決意も固く――。

（※1）後に光の巫女としてナコルルをも凌ぐ能力に目覚める。
（※2）氷の精霊。リムルルとは仲良し。
（※3）いつもこっそり旅の準備をするまでは成功している。
（※4）今回は強硬手段も辞さない覚悟だったが、それを察した祖母がリムルルの行動をあえて黙認した。

レラ

耳を澄ませるまでもない。

ウェンカムイ（悪神）の波動は山や木々の間を駆け抜ける際に自然の悲鳴を宿し、やがて風としてアイヌモシリ・カムイコタンへと届く。その風を身体に受け、悍ましさにレラは瞳を閉じ、自らの肩を抱いた。

旅立ちのカムイノミ（神事）。ヌササン（祭壇）の揺れる炎。故郷の人々。家族の笑顔――大切な妹の、寂しさを精一杯堪えた笑顔。今、それらの想いが戦いに臨むレラにとって、何よりも強い支えとなる（※1）。

木々が枝葉を揺らす。森の動物達が雪や草木の影から少し遠慮がちにレラを見守る。

ふと、風が止み、暖かさを感じてレラは閉じた瞳を開く。いつの間にか、レラの風除けになろうとする意志をシクルゥがその身で示していた（※2）。

僅かに頬を綻ばせ、レラはシクルゥを抱き、優しく毛並みを撫でる。

「シクルゥ……ついてらっしゃい」

毅然として歩み出すレラ。それに望んで従うシクルゥ。

決して孤独ではない。自然と動物達に見送られて、ふたりは戦いの旅へ征く――。

（※1）レラはナコルルの記憶を共有できる。
（※2）シベリアオオカミのシクルゥには、他を圧倒するだけの風格がある。勿論、体躯も立派なものである。

ガルフォード

さらなる悪と戦うには、今よりもっと強くなる必要がある。

それは分かっていることだが、今、自分がどれだけの強さを得ているのか――それが分からないことがガルフォードの悩みだった（※1）。

御前試合の御触書をガルフォードが手にしたのは、偶然のことだった。山籠りの修行も一通り終え、久々に山を降りたところで、御触書を撒いている飛脚と擦れ違った。

パピーが拾った（※2）御触書の内容を知ると、ガルフォードはもはや歓喜と武者震いを抑えきれない。忍者に憧れを抱いて日本に渡り、修行に修行を重ねた日々も、悪と戦いつづけた日々も、今は短く、そして懐かしく思える。

「パピー、これはすごいコトだぜ。これまでの修行の成果、どこまで通じるのか分からないがやってみる価値はあるはずだぜ！ ……よし、修行を再開だ！ パピー、行くぜ！」

パピーは大きく吠え、再び山に向かって駆け出すガルフォードの後を追う。

御前試合に最善を尽くす。既にガルフォードに迷いは無かった（※3）。

（※1）修行もいつも通りパピーが相棒。
（※2）地面に落ちたものを拾ったのではなく、飛脚が投げた半紙を見事に空中で咥えたのである。偶然、居合わせた人々を沸かせた。
（※3）明確な目標ができたことで修行への集中力が一気に高まってしまい、熱中する余り、御前試合への参加期日を危く逃しかけてしまった。

「……御前試合に参戦し、よからぬ企みを働く輩を滅すべし。該当せし者の無き場合は御前にて力を検分されたし」（※1）

書状を読み上げた半蔵は含み笑いを漏らす――否、漏らさずにはいられない。飛騨山中で任務に着いていた半蔵の元へその書状を届けに訪れた下忍は、普段とあまりに異なる半蔵の様子を表情に出さずに訝しむ（※2）。

「闇に潰えし無患子のごとき生涯に、よもや陽の下にて技量を示す場が与えられようとは……。慶寅様、この服部半蔵、感謝の極み……」

半蔵は確信している。渇望していた、柳生新陰流・柳生十兵衛との真剣勝負。かなえるのは、これが最初で最後の機会となるであろうことを。

風が巻く。影が舞う。書状は炎に包まれ、灰となる。

「いまだ極め尽くさぬ身の上なれど、我が伊賀忍術の深き業、存分に御覧に入れ申す」

姿も無く、気配も無く、かすかな歓喜を含んだ半蔵の言葉だけが残滓として漂っていた。

（※1）任務に関しては建前の要素が大きく、どちらかといえば御前試合に参加してもらいたいという慶寅からの計らい。

（※2）半蔵を良く知る下忍が怪訝に感じるほど、慶寅の計らいは半蔵にこの上ない喜びを伴って伝わったと推測できる

残雪の竹林に軽やかな音が響く。左右それぞれの太刀が竹を割る。

生家のある土佐に戻り、十兵衛は短い余暇をすべて修行に費やしていた。

「慶寅様も粋な計らいをなさる。家斎様の御前で無様は晒せぬものよ」

公儀隠密、次なる使命は誰がためか。自ずと知れたことである（※1）。

養父・宗矩より受け継いだ新陰流。それを文字通り血の滲むような努力で発展させた新陰流・改。それこそが古今に比類なき剣術であるとの証を御前試合にて証明すること。公儀隠密ではなく、剣士たる柳生十兵衛としての戦い。今、十兵衛は自らに流れる血の一滴までも、剣士としての純度を高めようとしていた。

この竹林で修行に励む十兵衛の噂を聞きつけ、決闘を申し込む者も後を絶たない――そして、またひとり訪れた。此処は稽古相手に事欠かない、恵まれた環境といえよう。

「命懸けで参るがよい。此度のワシは加減を知らぬぞ！」

――剣気よ、いざや剣鬼たれ。

（※1）服部半蔵に届けられた書状と同様の物が十兵衛の手元にもある。内容に関しては服部半蔵の物語を参照のこと。

花諷院骸羅

「毎度毎度、暴れ放題暴れおって！　骸羅！　ワシャもう許さんぞ！　お前を寺の外には絶対に出さん！」

「何だとクソジジイ！　やれるもんならやってみやがれ！」

飛騨・枯華院に響き渡る骸羅と和狆の怒声（※1）。繰り広げられる大喧嘩。結果的に骸羅が枯華院を飛び出したところで喧嘩は終えた（※2）。

苛立ちを足に込め、石段を踏み抜かんばかりの力強さで山を降りる。喧嘩のきっかけは、思い出すこともできないほどささいなことだった、と思う。どうにも説教が苦手で、癪に障る自分の短気な性格が災いしているのだとも自覚はしている。それを未熟とそしられれば、また癪に障り――悪循環と言えよう。

しばらくは枯華院に戻らず、旅に出ようとして、骸羅は御前試合の噂を耳にする。

「……丁度いい。暴れ足りねえところだったんでな！」

すっかり禿げ上がった頭を撫でた骸羅は鬼の形相を携えていた。

（※1）近隣の村人達はここ数日の間は枯華院に近寄ることすら躊躇っていた。勿論、恐ろしさのあまりに。

（※2）もっとも、お互いに呪符など法力は使わない程度の分別はしてある。それでも、歴史ある枯華院という建造物が受ける被害は大きい。

花諷院和狆

すっかり荒れた御堂の片付けを終えると、（※1）和狆は縁側で一息付くことにした。茶を啜り、秘蔵のかすてらを口にする。本来ならこの上なく至福を感じられる時間のはずが、そんな気分には到底なれそうにない。

「ワシと喧嘩しとる場合じゃなかろうに……」

和狆は深い溜息を憚ることなく漏らした。

「何故、これほどの邪気が漂っとることに気付かんのじゃ、骸羅……」

胸に痛みを感じて、和狆はそこを抑える。忘れたくても忘れられない、三十数年前に受けた古傷と、苦い記憶となった邪気の主。（※2）思い出せば冷や汗が滲んでくる。

「やれやれ、胸の古傷が痛むが……やはり、これぱかりはワシがやらねばな」

数日後、和狆は枯華院を綺麗に掃除し終えると（※3）、旅立って行った。

（※1）花諷院骸羅の物語を参照のこと。

（※2）羅将神ミヅキのこと。

（※3）しばらく枯華院に戻らないという覚悟の表れであろうか。

黒河内夢路

氷雨が降ると思い出す。生家を追われたあの日のことを――。
氷雨に身を晒せば、心の傷痕が染みる。季節外れの氷雨は特に――。
夢路の手が躊躇い無く柄へ奔る。鞘から出で、虚空に煌きを残し、その刀が鞘に戻るまで刹那の刻。狼藉を働く屈強な男達は、境内の泥濘に伏し(※1)、傷口から血とともに命が流れ落ちていくのを感じていた(※2)。
身体を濡らす氷雨の音が耳朶に痛い。しかし、冷え切ったはずの指先に震えはない。
だれかの役に立てる生き方を願った。剣を捨てる道を望んだ。
「それでも……これしかないのですね……」
夢路の頬を伝う雫に、雨以外のものが混ざっていた。それは歓喜か、慟哭か。
剣に半生を凌ぐ刻を費やしてきた身で、剣から逃れられる道理は無い(※3)。
迷いを断ち、凛とした眼光を再び宿し、夢路は古寺を後にした(※4)。

五月雨に　冷え冴返る　くれないの　刃にただす　濡れし我が途

(※1)放浪中の夢路は特に宿もとらず、無人の古寺に滞在することが多かった。
(※2)このあたりを根城にする山賊。村娘をかどわかし、古寺へ来たところで夢路と鉢合わせになった。
(※3)ここでようやく御前試合への参加を決意する。
(※4)行きずりとはいえ、村娘を無事に送り届けることも忘れない。

兇國日輪守我旺

――國が哭いておるわ。
兇國日輪守我旺は日輪城天守閣に座して瞑す。
――天が泣いておるわ。
その胸中に抱く瞋恚の炎はなお激しく、両腕に抱く忠國の大義はなお重く。
天変地異の傷痕、未だ根深し。飢饉に喘ぐ民衆の千辛万苦、未だ厳し。(※1)
はたして、世界を舞台の御前試合なる乱痴気騒ぎを催す余力が現在の幕府にあろうか。報奨として設けた金一千両及び米一千石を、何故、民衆に振舞わぬのか。
御前試合。その全てが慟哭の原因。その全てが憤怒の要因。
「國の慟哭が聴こえぬ下郎徳川めが！　この兇國我旺、再び鬼十字と成り果て、國賊一党、根絶やしにしてくれるわ！」
その手に鬼十字・四法印(※2)を掲げ、我旺は再び決起を誓い、天に吼える。
「救國の大義は我にあり！　断罪の正義は我にあり！　三途の果てまで死に逝けい！」

(※1)天明の飢饉の被害は甚大である。
(※2)我旺の扱う十字槍。

天草四郎時貞

全てが黒一色の世界(※1)に天草四郎時貞はひとり佇む。
島原城に散っていった同志達の怨念と、断末魔の祈りにその身を浸し、抑えきれない衝動へと変貌しようとする自らの魔力に天草は喜び、打ち震える。
暗い世界で、なおも暗い炎で灰となったのは御前試合の御触書。
「お目出度い奴らよのう……。これより我が手の者どもにより、この太平の世は破壊と滅亡で救済されるとも知らず……クッ……クックックッ」
天草は含み笑いを漏らす。魔力同様に漏らさずにはいられない。
主アンブロジアの力が、かつてないほどに増大している。アンブロジアの復活が近い。汚れた世界を救うには全てを無にしてアンブロジアに捧げるよりほかにはない。
「必ずや……主の御手にて、島原の罪を償わせん……！」
それは誓いの儀式。
瘴気の源であろう、その胸に愛おしげに抱きしめていた頭蓋骨(※1)と天草は接吻を交わした。

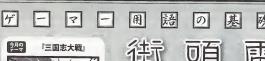
(※1)島原・天草城。その城内の何処か。残念ながらそれ以上のことは不明。
(※2)昔、ただひとり愛した女性の頭骨。

羅将神ミヅキ

陸奥・恐山。その深奥、人目を憚るかの如く、結界で隠されたその先の世界、そこに羅将神ミヅキの社がある(※1)。そこにいるだけで酷い耳鳴りに襲われ、平衡感覚が失われそうな空間に(※2)、ミヅキの嬉々とした笑いがこぼれる。
「ラキ、ラキ、ラキキキ……。美味そうな魂が集うておるわ……」
千里の彼方をも見通すミヅキの瞳に映るのは(※3)、御前試合に集う者どもの魂の姿。そこに求めている魂までも集っている始末(※4)。笑わずにいられようものか。
現在、アンブロジアの力が増大しつつある。アンブロジアの兇神化も現世降臨も、もはや目前であった。御前試合など俗人の戯れに関わる必要はないが、必要とあれば、それもまた一興であろう。
「アンブロジア様、今しばらく……必ずや魂を捧げましょうぞ……」
現世に流れ出でる魔界の瘴気を糧として、羅将神ミヅキはついに動き始める。
世界はひとつ、破滅へと近付いた。

(※1)魔界に極めて近いが、まだ魔界ではない。一応、現世。
(※2)いかに現世とはいえ、やはり異空間。常人なら居るだけで死に瀕する。
(※3)千里の彼方どころか、その気になれば別の次元や空間まで及ぶ……かもしれない。
(※4)ミヅキが欲している四つの魂。玄珠魂、白珠魂、紅珠魂、蒼珠魂。それぞれ、ズィーガー、狂死郎、覇王丸、十兵衛の魂である。

『三国志大戦』は、カードでデッキを組んで遊ぶアーケードゲームの中でも今までにない操作方法やシステムが多いタイトルなだけに、専門的な用語も多い。今回は初心者のためにも、それら独自の用語を中心に解説していこう

担当：カイゼルちくわ
イラスト：夢路キリコ

今月のテーマ 『三国志大戦』

今月のテーマは『三国志大戦』。三国志という壮大な物語の求心力と、簡単操作で思うがままに戦闘を展開できることもあってか、今なお広い客層を取り込み続けている、人気の対戦ゲームだ。

▼あ行▲

一騎打ち【いっきうち】man-to-man fight
□システム

武将同士が接触したときに、ランダムで発生する特殊な戦闘のこと。～発生後は、お互いのプレイヤーの画面に「～ゲージ」が現れ、ゲージ上を右から左に流れてくるバーに合わせてタイミングよくボタンを押さなくてはいけない。よりタイミングが完璧に近かった方の武将の勝ちとなる。負けた武将は強さに関わらず撤退してしまうため、追い詰められた時に発生すれば一発逆転のチャンスとなる。なぜか一部の女性武将は一騎打ちが発生する確率が高く、しかも勝ちやすいという都市伝説があり、「隠し勇猛」と呼ばれている。

▼か行▲

計略【けいりゃく】tactics
□システム

各武将が持つ固有技のこと。各武将の所有する～は、カードの表面右下、及び裏面下に記載されている。時間経過とともにたまっていく「士気」を、それぞれの～の規定値分消費して発動する。その武将の伝記を再現した個性的なものから、戦局を一変させる強力なものまで、その種類は多岐にわたる。この～の使いどころが、対戦の結果を決定するといっても過言ではない

攻城【こうじょう】attack castle
□システム

敵の城に武将で攻撃を加えること。『三国志大戦』では敵の武将をいくら倒しても、勝ちにはならない。勝敗は「城ゲージ」の残量で決定する。そのため、邪魔な敵武将を倒したスキに敵の城の「城門」や「城壁」に武将を張り付かせて～し、敵の城ゲージを減らさなくてはならない。しかし攻城中は武将が無防備になり、敵の城自体からの反撃によるダメージも受けるので、よほど戦力に差がなければ～は成功しない。

▼さ行▲

柵【さく】fence
□システム□カード

正確には「防柵」。特殊能力「防柵」を持つ武将がデッキに入っていると配置可能な、敵の体当たりを七回まで止めるバリケードのこと。この～の向こうから弓兵に攻撃されるだけで、進軍が困難になる。

三すくみ【さんすくみ】three cowering
□システム

騎兵・槍兵・弓兵の力関係のことを指して使われる。騎兵は弓兵に強く、弓兵は槍兵に強く、槍兵は騎兵に強い、というのが基本であり、おおむねどのような場面でも、この～は崩れない。さらに槍兵は騎兵の得意技である「突撃」を、前方に出現する「無敵槍」と呼ばれる巨大な槍の穂先で迎え撃つことで、強烈なカウンター攻撃「迎撃」を発生させられる。そのため、騎兵に対してかなり有利な立場にある。

将軍【しょうぐん】general
□システム

プレイヤー（君主）に与えられる称号の一つ。見習いである指揮官クラス（十級～一級）を終えると昇格し、～クラスとなる。～クラスはさらに十品～一品に分かれていて、対戦の勝敗で「武勇」が上下し、敗戦が続くと下の品に降格してしまう。五品、三品、そして一品前後の昇格はなかなか思うようにいかず、この見えない壁を突破できるか否かが、上級者と中級者の違いとなっている。

自城突撃【じじょうとつげき】
charge in front of own catsle
□プレイヤー

敵陣の攻城エリアに入ると槍兵と騎兵は、特有の能力である「無敵槍」や「突撃」を失って戦闘能力が大幅に下がる。これを利用して、敵の武将を自陣の攻城エリアに誘い込み、こちらの騎兵で一方的に「突撃」を行なうという戦法。一歩間違えれば城ゲージを奪われる上に、自分の武将を城にめり込ませるようにして移動させなくてはならないので、慣れが必要な上級テクニックといえる。

▼た行▲

地形ゲー【ちけいげー】map game
□プレイヤー

対戦ごとにステージマップはランダムで決定されるが、一部のデッキは障害物が多いマップに当たると、無敵とまではいかずとも、相当有利になる場合がある。そういった相手と対戦がマッチングされ、最悪のマップが来たときに、「～だよ！」と嘆いて捨て鉢になるプレイヤーも多い。しかしそこで知略を尽くして勝ちをもぎ取れるようになってこそ真の上級者といえよう。

▼は行▲

覇王【はおう】lord
□システム

一品の上の称号。一品の君主が条件を満たすと～への昇格戦が発生。それを突破するとたどり着ける、最終目標ともいえる称号。その技能は極まってお

用語の種類　用語の系統と分類表記：□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□ハード□……筐体、基板などハードウェア全般に関する用語／□システム□……ゲームシステムやプレイの形態に関する用語／□人名□……人の名前／□カード……カードやデッキに関する用語

ゲー語のツボ

トレーディングカードを使用してゲームセンターで遊ぶという、それまでのゲームセンターでは考えられなかったプレイ形態を展開し、見事成功を収めたセガの『WCCF』。その後も『アヴァロンの謎』や『Quest of D』などを経て進化を続けたこのジャンルの、集大成とも呼べるのが『三国志大戦』だろう。

カードをルールの範囲内で自由に組み合わせてデッキを作り、それらのカードをサテライト上の盤面に配置する。そしてプレイ中は、カードを動かすことで、ゲーム内のキャラクター（武将）を自由に動かすことができる。自分の手で思うがままに手駒を動かしていけるというのは、ウォーゲームとしては理想的な形態。しかもそれを「カードを動かす」という簡単な動作で、だれでも直感的に行なうことができる操作性の良好さは、アーケードのみならず家庭用やパソコンゲームでも実現しえなかった、アーケードでしかできないものといえる。

さらに通信対戦は全国規模でありながら、リアルタイムの通信によって、お互いのカードの細かな動きも完璧に反映できる。配置のわずかなズレでさえも戦略に大きく影響する本作には、この高度な通信技術の完成が不可欠だったろう。

トレーディングカードを使ったアーケードゲームとして、そして全国のプレイヤーとのリアルタイム通信対戦が可能なゲームとして、従来の作品を大きく引き離した進化形を我々に示してくれた『三国志大戦』。セガは本作や『WCCF』シリーズ、『アヴァロンの鍵』シリーズなど、このジャンルに力を入れており、これからのさらなる発展に期待が持てる。アーケードにおける対戦ゲームの常識が一変する日は、もうすぐそこまで来ているのかも知れない。

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降に掲載予定のキーワードは『メダルゲーム』や『鉄拳5』など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者には、抽選で図書カードをプレゼント）。アンケートハガキのスミでもいいから、ドシドシと送ってネ!

あて先は、
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

り、使用するデッキも実戦的にシェイプされたものが多く、すべてのプレイヤーが参考にし、目標としている。さらに〜の中には、「大都督」などの特別称号を持つ、雲の上の存在のようなプレイヤーも居る。

覇王デッキ【はおうでっき】
deck of the lord
□プレイヤー□カード

ほぼ無敗という驚異的な強さを誇る、全国一位の覇王が愛用したことにより、爆発的に流行したデッキのこと。絶妙なバランスの上に成り立つデッキであるが故に、プレイヤーの腕前が結果に直接反映される、シビアなデッキである。バージョンアップに伴う調整により、大幅に弱体化したが、件の覇王はその後もこの〜で勝利を重ねた。このゲームの決め手はカード資産ではなくプレイヤーの腕であるということを、このデッキが証明している。

武将コスト【ぶしょうこすと】
general cost
□システム□カード

各武将に、0.5刻みで1〜3まで設定されている数値。このゲームでは、デッキを〜の合計が8以内に収まるように組まねばならない。強力な武将は当然〜が高く設定されている。そのため強い武将をデッキに組み込むと、武将の総数が必然的に減ってしまい、戦術の幅が狭まってしまうというリスクを持つ。いかに〜を抑えて武将の数を確保し、戦略に幅を持たせるかを考えるのが、『三国志大戦』でのデッキ構築における最大のポイントとなる。

武力・知力【ぶりょく・ちりょく】
Military power & Intellect
□システム

武将の強さを示す値。武力は戦闘での強さに、知力は計略や伏兵攻撃の威力、および耐性に影響する。武力が高い武将はたいてい知力が低く、逆に知力が高い武将はおおむね武力が低い。〜の両方の数値が高い武将は武将コストが2〜3はあるのが当たり前で、これらのバランスを取るのはなかなか難しい。なので〜のバランスが取れており、武将コストが2程度に抑えられている武将は非常に汎用性が高く、よく使われている。

兵法【へいほう】strategy
□システム

武将ではなく、君主（プレイヤー）が使える技のこと。ゲーム開始時に一つだけ選択でき、対戦中に一回だけ使うことができる。撤退した武将が全員復活する「再起の法」のような絶大な効果のものから、相手の武将全員の移動速度が激減する「連環の法」のようなテクニカルなものまで、14種類が用意されており、条件を満たすことで次々と新しい〜を習得できる。

▼ま行▲

メガ周瑜砲【めがしゅうゆほう】
mega syuu-yu cannon
□プレイヤー

スーパーレア周瑜が持つ計略、「最期の業炎」のこと。攻撃範囲が非常に広く、威力も本作では最強の攻撃計略。周瑜自身も計略発動後に撤退してしまうといった点がカリスマ性を呼び、〜と呼ばれている。

▼や行▲

槍ワイパー【やりわいぱー】spear wiper
□プレイヤー

槍兵の前方に表示される巨大な槍の穂先は攻撃判定を持っており、敵に接触させると一方的にダメージを与えられる。そこでカードの先端を車のワイパーのように振ることで、この部分のみを左右に揺り動かし、相手に何度も往復で当てて大ダメージを与える技を、〜と呼ぶ。極めると相当な戦力アップになるが、必死にカードをこする後ろ姿にギャラリーが失笑することもある、諸刃の剣。なお、槍兵以外の兵種は、同じようにこすっても何の恩恵も受けない。(同)手動大車輪

▼ら行▲

ライブモニター【らいぶもにたー】
live monitor
□ハード

プレイ用のサテライト筐体とは別に設置された、大型モニターのこと。店内対戦や、その店舗のプレイヤーが行なったネットワーク対戦の名勝負のリプレイなどが放映される。ほかにも覇王クラスのプレイヤーが行なった対戦が「頂上決戦」と題され放映されることもあるので、順番待ちのプレイヤーやギャラリーが熱心に見入っていることが多い。

レアリティー【れありてぃー】reality
□システム□カード

武将カードを価値別に分けたカテゴリーのこと。コモン（白）、アンコモン（黒）、レア（銀）、スーパーレア（金）の四つがあり、後者になるほど希少価値が高く、強力なカードも多い。しかしこのゲームでは、各武将の性能のみならず、カードに描かれた武将のイラストの美麗さによって、付加価値が異様に高騰するケースもある。特に女性武将のカードの中には、性能が低くても、イラストの人気でトレードレートがトップクラスになるものもある。

用語の種類　記号表記の種類と意味：(同)……同義語を表します。／(類)……類義語を表します。／(対)……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①〜、②〜」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

おしゃれ魔女 猛者 and 通信

第三閥 モセルス広告大将

猛暑もゴリッと一段落し、つつがなく二学期も始まった今日このごろですが、モセルのメンバーは宿題が終わってなくててんやわんや。「9月4日までが夏休みです」を合言葉に、ギリギリまで粘りくさっている我らかな。

担当:ジ☆ダップセ　　イラスト:天野シロ

ブニョ野口
『ギルティ』の新作発表と共にリハビリに励みつつも、サッカーローヨッペリーグの開幕に牙をうならすミスターワイルドカード。

ケソ
プッチャンの正体は魂斗羅のビルだったら困るなぁと思いつつも、カイゼルペンギンのように立派になりたいと思フわけで。

まさ
デッドエンドシンフォニーを奏でつつ、モーレツデッキ作成に匠の技を奮うボールジョイント大将。三度のメシより合戦好き。

やつらが噂のQ効果以下略隊

戦え!（以下**まさ**）　聞くかね君よ。先日『アヴァ鍵聖戦』のムクソを作成しておった折、幾度となくヒュージピンチに陥り、そのつど我の脳裏に「命が百万個ほしいぜい」という言葉がよぎっていたという知られざる真実を。

ビック（以下**ケソ**）　そのくだりは、タイトーの荒くれ2画面アクションゲム『ウォリアーブレード』の広告キャッチでごわすな。

まさ　ウムス。タイトーは昔から広告にイカジール公爵なキャッチを付けるのがうまくてな。印象が強いので、ついつい脳裏にヨギベアという感じじゃわい。

ケソ　『メタブラ』の「人類は妥協という名の平和を選んだ」とかも、ハードコアここに極まれりって感じで良かったですね。

まさ　昔からアーケードゲームの広告には、カッコEデザインや、常人のセンスをはるかに超越した奇想天外なものが多かったさな。

ファイター（以下**ブニョ**）じゃあさ、今回はアーケードゲームの広告について、存分に語り合ってみるってのはどうだい?

まさ　ほむ。それは中々妙案だといえよう。この暑さに乗じて、『恋のパラパラ大作戦』——通称恋パラ大作の野外大会なぞを開いて一汗かこうと思っておったが、そちらの方がエレガントさな。

ケソ　つか、そんな大会は間違い無く熱中症という名の確変タイムに突入しますëë!

ブニョ　んじゃ、過去のアーケードゲームの広告を用意するから、その中からいくつかをピックアップしてみよう。

まさ　手広くやっても収拾がつかないので、今回は昭和限定でピックアッペルするのがいいかも知れぬな。

ケソ　よぉ～し。ファンタスティカな広告をギャリッと選んじゃうゾ～。

（三年後）

ブニョ　てな感じで、昭和のオモシロ広告を選んでもらったんだけど……こうして見ると、時代を感じるなあ。

ケソ　時代というか、おおらかな空気をぎゅんぎゅん感じるというか。

まさ　フェフェフェ。これも世相を反映しておって味わい深いさな。当時の記憶がムチリスと蘇えってくるわい。

ブニョ　『怒』とか懐かしいな。

ケソ　僕はこのころはまだ生まれてませんでしたけど。

ブニョ　はいはい。

小僧隊ガッチョ（アイレム 87年）

キャーキャーさわいで下さい。かわいいスリル。
悪ガキ、ガッチョのコミカルアクロバット。

irem アイレム販売株式会社

まさ　実はゲームをプレイしたこと無いのだが、名前のインパクトだけで選んで、シモウター。

ケソ　シーソーでキャラを打ち上げて、オブジェを破壊していくという内容ですが、幼心に「人間打ち上げなくても銃で撃てばいいじゃん?」と思った記憶があります。

怒号層圏（SNK 87年）

ケソ　そして引き続いての『ドゴソケ』ですが。

まさ　まず目を引くのが、異様に日焼けしたラルフ大佐の存在感といえるだろう。

ケソ　いや、それ日焼け違う（虚ろかつ無抑揚）。

まさ　彼ら二人は昔から人間爆弾と戦ったり異次元に飛ばされたりと、苦労続きだったさね。

IKARI（SNK 86年）

まさ　こりゃまたいきなり年代物を選んださな。

ケソ　すごいですよ。『「IKARI」を全開せよ!』という日本語、多分普通の人は一生に一回使うか使わないかって感じですよ。

まさ　広告内容もプレイヤーをあおりにあおりまくって、こりゃ 1コイン入れざるをえないっぺれ。

今回の広告大賞はまさが「ダラII」、ケソが「ドIKARI」、ブニョが「バドルマニア」をそれぞれ選出したって話じゃないですか。それぞれ、時代を否応無しに反映していたデザインセンスと、見るものを必要以上に圧倒するキャッチが心の金銭もとい琴線に触れた次第。機会があれば、平成初頭編もやってしまいたいところだが、これってカラー企画じゃね？　みたいな。

ゲーム小ゼル

二学期が始まり…

キーンコーンカーンコーン

では二学期の委員を決めようと思うが…

ハイッ!

僕はゲーム委員に立候補しますッ

ダライアスII(タイトー 89年)

まさ 89年作品で昭和じゃないが、気に入っておるので掲載したわい。
ケソ このころのタイトーの広告って異様にパンチが効いてますよね。
まさ ファイナルゴロー並みにな。この後もヒット広告を連発するさね。

サイコソルジャー(SNK 87年)

まさ ゲセで目立ちまくりさな。
ケソ ファミコン版『アテナ』に付いてたテープを聴きまくり竜。

サンダーブレード(セガ 88年)

まさ 「ボディを刺激が〜」というのは、人力で動かしてた体感筐体を指すのであろうな。

功里金団・地獄めぐり(タイトー 88年)

まさ 『続々、ゾクゾク』という背筋も凍るわ連発だわで大変さね。
ケソ 『功里金団』濃いですね。

パドルマニア(SNK 88年)

まさ 『コートは今、大パニック』という一文がすべてを表してるな。
ケソ 実は曲がいいゲムです。

闘い終わって神々の黄昏

まさ ちょいとピックアップしただけでも、かなりイケテイール子爵な広告がはちきれんばかりに集まったさな。
ケソ まだ載せたい広告はたくさんあったのですが、泣く泣くこの八枚に絞りました。
まさ 『R・TYPE』の曲がりくねって読めない文字とか、『リングの王者』の勢いありまくりなポスターとかな。
ケソ 全般的に見ると、タイトーとSNKの両社に、かなり鼻息荒い広告が数多く見られましたね。
まさ なんどきも常にフルスロットルというか、当時の広告担当の方が熱血硬派だったのだろうな。『IKARI』のポスターなどは、うっかり「ド怒」と読んでしまいそうな疾走感すら感じさせるさね。

ケソ ミートゥー。
ブニョ というか、映画のポスターやチラシを集めた本は発売されているのに、ゲームのチラシやポスターを集めた本は無いですね。
まさ ムス。自分で編集するのはまっぴらゴミンという案配だが、だれか編集してくれるなら読みたし買いたしというところさな。
ケソ そのうち、エンターブレインの書籍部などが作ってくれるに相違無いでしょう。
ブニョ まあ、他人任せにしてもしょうがないので、また次の機会に平成編もやることにしようか。
ケソ んでは、我が社も社員募集の広告を出して、新人補充を図りましょうYO!
まさ まあ、その場合は新人の給料はケソの給金から差し引くことになるさね。
ケソ しょぼんぬ。

(続く)

猛発表! 僕が考えたナイスボム仮面!

7月号でシレーっと募集した「ナイスボム仮面想像イラスト」ですが、思いのほか力作が集まったのでフォツっと大発表! 正解写真を載せる予定でしたが、本人に許諾をとるのを忘れてたので次号以降になんとなく掲載予定! 募集に応じてくれたアアンタジーな戦士たちに敬礼ッ!

(福岡県 あまどあれさ君)
☆仁王立ちの男泣きが似合う。それがNB。

NICE BOM仮面

(秋田県 序偶君)
☆イメージ的にはホンモノに近い! 見事。

(北海道 フヒヒの病君)
☆見覚えある流れ医者テイストに脱毛!

ダップセへの応援のお便りやいろいろ聞きたいことなどは、〒102-8431 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「おしゃれ魔女 猛者 and 通信」まで。住所は書かなくても郵便番号と住所だけで届きますよ〜。次回の猛者通信は、アーケードゲーム秋の祭典、アミューズメントマシンショーでダップセが大暴れしちゃったりなんかして!?

VGMラボ

New Release

電脳戦機バーチャロン フォース オフィシャルサウンドデータ [マージナル]

WM-0504〜5(2枚組)　Now on sale!　¥3,675(tax in)

■収録楽曲
P.B.S. ver. 2001 ／ transition '01 〜 Force ／ MSBS ver. 7.5 ／ intermission 〜 get ready ／ tidal blue ／ promotion ／ conferment ver. 1 ／ S.L.C. '01 ／ harmless sigh ／ glorious purity ／ high on hope '01 ／ encounter ／ soldier blue '01 ／ in the blue sky '01 ／ conquista ciela ／ quiet resolve ／ kirisute go-men! ／ air time ／ no mercy ／ the road to the victory ／ fantastic light ／ happy storm ／ the wind is blowing '01 ／ loser ver. 2 ／ lonely dancer ／ no cold heart ほか、全67曲収録

『電脳戦機バーチャロン』のシリーズ10周年を記念して、あの「電脳戦機バーチャロン フォース オフィシャルサウンドデータ [マージナル]」が復刻された。この「[マージナル]」は、『電脳戦機バーチャロン フォース』のサントラ完全版として2002年に発売されるやいなや即完売し、現在まで入手困難だった名盤だ。当時購入できなかった人は必ずゲットしよう。

なお、9月17日にセガ本社で開催予定の電脳戦機バーチャロン全国大会会場か、セガダイレクト(http://segadirect.jp/)のみでの販売となるのでご注意を。

旋光の輪舞-Sound Tracks-

SRIN-1025　09.30 on sale!　¥2,500(tax in)

■収録楽曲
HI-ROUNDER ／ shift ／ assemble ／ North Star ／ Lucky Charm ／ Find the way ／ Inner Fire ／ Little Witch ／ Remember first rendez-vons. ／ C.C. ／ Vision of boys ／ Crossshine ／ Sentimental Journey ／ Brave Heart ／ Grey Lips ／ツキノロンド／ Idaflieg ／ Volley ／ WANTED:"True Pasta!" ／ charge ! ／ Bind ／ Narukami ／こんぺいとう
全23曲収録

新バージョンの登場でさらなる盛り上がりを見せる『旋光の輪舞』。ゲーム自体もさることながら、Yack.こと渡部恭久氏の重厚なサウンドも高い人気を誇っている。そのサウンドを一枚にまとめた『旋光の輪舞-Sound Tracks-』がこの秋ついに登場する。STG音楽界の「匠」の曲にぜひ酔いしれてほしい。

セガダイレクト(http://segadirect.jp)やメッセサンオーでは予約受付中なので、確実に手に入れるためにも今のうちに予約しておこう。

Information

ファミ通.com
Game Music Download

http://www.famitsu.com/music/

アルカディア10月号の発売と同時に、ZUNTATAの楽曲がネット配信開始!!

前号でお伝えしたように、ゲームミュージック専門ダウンロードサイト『ファミ通.com Game Music Download』が絶賛稼働中だ。そして今回、なんとこのアルカディア10月号の発売に合わせて、ZUNTATAの楽曲配信が開始されたぞ!

今回は毎月更新の1カ月間限定配信のスペシャル曲に加え、3カ月間常時配信される曲を公開だ。8月30日から9月30日までの1カ月限定スペシャル曲は『レイフォース』から「CRACKING」、『レイストーム』から「JUGGLER」となる。これはどちらも10月に発売される「Ray'z PREMIUM BOX -BEYOND-」(以下BOX)に収録されるオリジナルバージョンだ。

そして3カ月間常時配信曲はアルバム『レイフォース ラビング・ビート』より「Q.E.P.D.」、『レイストーム　ノイ・タンツミックス』より「AQUARIUM」、『レイストーム　レイヨン・ドゥ・レール』より「FORMLESS LIVING BODIES」となっているぞ。こちらはアレンジバージョンでBOX未収録なので要チェックだ。気になる人は今すぐアクセス!

■ご利用に必要なモノ
・パソコン(OS：Windows 98SE / ME / 2000 / XP)
・プレイヤー：Windows Media Player 9以上
・ブラウザ：Internet Explorer6以上(最新版推奨)
・クレジットカードまたはWebMoney
・メールアドレス

Interview

テーマ：音源の進化と楽曲制作の関係とは

Ray'z PREMIUM BOX -BEYOND-

タイトーのゲームミュージックの中で「ダライアス」と人気を二分する「RAY」シリーズ。その「RAY」シリーズの音源が「ZUNTATA PREMIUM 8OX」第二弾として登場！今回はシリーズの楽曲を手掛けてきたTAMAYOさんにお話しを伺った。

ZUNTATAに入ったきっかけは……

――古い話になって恐縮ですが、ZUNTATAに入られた経緯をお聞かせ願えますか？

TAMAYO　昔、アルファレコードの人にレコードとかをよくもらってたので、結構タイトーの曲は『ダライアス』とか聴いてたんです。タイトーの最初のアルバムに『スクランブルフォーメーション』が入ってたんですけど、その音楽に通じる物があったんです。「なんか分かる」みたいなものが。割と作り手が自由に作ってるんじゃないかと感じて、「私に合ってるのかもしれない」と思ってタイトーを選びました。

――ゲーム機や基板が進化してきたことで、音楽制作に何か影響は？

TAMAYO　単純に1曲作るのに時間がかかりますよね。PSGだと一瞬でできるんですけど。音源が豪華になったことでやっぱり考える時間が必要……といいますか、単純な作業だけでも3音ポリ（ポリ＝最大同時発音数）と88音ポリとかだと全然違うんです。でも、一番変わったのはレイシリーズに入ったときとそれ以前で、音楽の作り方の姿勢が変わりましたね。「レイ」からは、だれかに伝えようとして作ってる感じなんですよ。

――音源の進化により、イメージに近い物が作れるようになってきたと？

TAMAYO　そうですね。それまではFM音源だったので音の質感も違うけど、ポリ数が圧倒的に増えたんで……なんていうのかな、自由に表現できるようになりましたね。

――FM音源で作られたのは、アルバム「新大陸」に収録された『サイドエフェクト』ですか？

TAMAYO　そうです。タイトーでビデオゲームとして担当した初仕事です。その前にもプライズマシンの曲とかやってましたんで……。

――知られざる曲があるということですね。そのプライズマシンの名前とかは覚えてらっしゃいます？

TAMAYO　確かコロコロポンとかいうタイトルだった気がします（笑）。10円玉を転がしていって、穴に入れると景品がもらえるようなマシン……だった気がしますね。

そして「レイ」シリーズへ

――今回初収録となる『レイフォース』の基板バージョンですが、何か当時のエピソードなどはありますか？

TAMAYO　シンセの裏を開けて、基板にザクっとロムを差して開発してたので、ものすごい苦労したんですよ。スイッチがなかなか付かなかったり、機嫌良く作ってると消えちゃったり。

――開発機材がそのままシンセだったんですか！

TAMAYO　あまり見ないですよね。裏を開けたシンセなんて。よく配線が飛び出しちゃうんですよね、ビローンて（笑）。それを半田でくっつけたりして大変でした。

――TAMAYOさん自ら半田付けですか、それはすごい話ですね。

TAMAYO　結構上手でしたよ。得意かもしれない（笑）。

――ところでサントラのブックレットの方で、ゲームとは別の世界観を提示されている意味は？

TAMAYO　一番最初の『レイフォース』のときに、ゲームの表面だけじゃなくて、その奥にも何か裏側がある、奥行きを表現したかったというのがありました。そこでストーリーに対して曲を作っていたという感じですね。

――ステージの進行や敵の出現に合わせて、曲の展開が変化している演出は「狙った」ものですか？

TAMAYO　曲の展開に合わせて、ゲームの展開が不思議と合ってくれるんですよ。もしかしたらソフト屋さんが合わせてくれていたのかもしれないんですけど。結果的にうまくいったかなという感じですね。私が狙ってやったわけじゃなくて。

――『レイフォース』、『レイストーム』では、場面と曲が1対1の関係でしたが、『レイクライシス』だけは同じ曲が別の場面でも使われていました。これは作曲側の視点ではどう感じられましたか。

TAMAYO　ほんとはもっと複雑なことを考えていたと思うんですが、時間的に厳しかったのであの形で収まったんだと思います。『レイフォース』とか『レイストーム』とあまり変わらない感じで作っていましたので。

――『～クライシス』のPS版に収録されたリミックスはサントラ化されていないようですが、これは今回のBOXに収録されるのでしょうか？

TAMAYO　入ってますよ。

――以前何かのインタビューで「その音源をどこかで出したい」とおっしゃっていましたが。

TAMAYO　そうなんですよ。その企画はあためてたんですけど、先にこれで出されたからちょっとイヤなんですけど（笑）。でも出した方がいいと言われたので出します。

――最後にこの「Ray'z PREMIUM BOX -BEYOND-」を楽しみにしている読者とプレイヤーにメッセージをお願いいたします。

TAMAYO　今でも遊んでくれる人がいるらしいので、すごくウレシイです。ありがとうございますと素直に思えますね。このボックスは持っていた方がいいと思うので、ぜひ買ってください。それと、オマケとかも付くので楽しみにしてください。これから作るんですけどね（笑）。

――本日はありがとうございました。

（敬称略　8月3日　タイトーにて収録）

TAMAYO

デビュー作『ソンソン』以降カプコンのサウンドを多数担当、後にタイトーに移りZUNTATAメンバーに。最新担当作は『武刃街』（PS2）。

「Ray'z PREMIUM BOX -BEYOND-」

発売日：2005年10月26日予定
仕様：CD4枚セット＋特典DVD
価格：9,800円（税込）
商品番号：ZTMD-0006-0010

Webサイトにて先行予約受付中!!
MUSIC DOOR
http://www.musicdoor.jp/
Z-Feilds
http://www.taito.co.jp/ztt/

※実際の商品写真とは異なります。

音楽コラム

4/4 たんたん どんどど

「まるシーってフランス語？（違）」

第二十八回
Text by **SEIYAMA**

『GGX』や『GGXX』でアレンジや作曲を担当。キルティサウンドを生演奏するためのバンド「A.S.H.」のほか、クルマ好きのためのカバーバンド「HOT ROD CRUE」のキーボードを務める。また、闘劇2004 & '05でのOPムービーの楽曲制作など、その活動範囲は多岐にわたる。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール（dontan@arcadiamagazine.com）かおハガキで、「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

ああもう勘弁してくださいよ、お天道様。

毎年毎年、夏の暑さは覚悟の上ですが、いくら何でも暑過ぎるんじゃありませんか？　それともナンですか？　いい歳こいて金髪ロン毛（前号の公約通り15cm切りました）のワタクシに対する戒めですか？　もう日中オモテに出ると、3歩歩いただけで背中は「ナイアガラの滝」状態なんですけど……汗で。このままではアセモができるんじゃないかと心配でたまりません。ベビーパウダーをパタパタしようにも、手が背中に回りませんよ。だれかパタパタしてくれる人いませんかねぇ？　っても、いたらいたでちょっとコワイ（？）ので、軽く聞き流してやってください。頭皮の冷却に難ありなので、ちょっと錯乱気味です。

暑さのせいか、ウチのPC（Mac）までも絶不調で、この原稿も既に3テイク目です。そんな中、「こまめにセーブ」の鉄則を再認識しつつあるSEIYAMAです。頭にCPU冷却ファンでも付けたい気持ちを込めて第28回です。

いきなりですが、皆さんゴメンナサイ。前回のコラムの中に誤りがありました。本文三分の一ほどのところに「無法式主義」という記述が出てくるのですが、正しくは「無方式主義」でした。お詫びして訂正させていただきます。で、今回は「災い転じて福をなす」というワケじゃありませんが、そんな無方式主義に関係の深いハナシ。

下のカコミのような表記、見たことありますよね？　本誌の中にも頻出しているこの表記、一体何だかご存知ですか？　そう、「まるシー表示」といわれるもので、その表示が付けられているものが著作物で、そしてその権利がだれのものかということを表しているのですよ。ちなみに、Cは「Copyright＝著作権」の頭文字です……決して「Chosakuken」のCではありませんからね（笑）。

> © 2005 SEIYAMA
>
> このように、「まるシー」を頭に、西暦年と権利者名を組み合わせて表記する。これを著作物に表示しておくことで国際的に保護されることになり、また、本文中にもあるように、侵害行為に対する警告的な意味合いも持つ。
>
> 注:インターネット上では、「まるシー」に代えて「(C)」が使われることが多い。これはOSやプラットフォームの違いにより、フォントが誤表示されることを防ぐためである。

この表記、何のためのものかというと、元々は「無方式主義を採用する国で創作された著作物を、国際的に保護するため」に必要だったのです。実はつい最近まで「方式主義（著作権保護を受けるために、登録などの手続きを必要とすること）」を採用していた国が身近にあったのですよ。そう、アメリカ合衆国です。

方式主義の国では、無方式主義の国で保護対象となる著作物であっても、登録されない限りは保護する必要が無い、つまり無断使用・利用はアタリマエだったわけです。そこで「万国著作権条約」によって、「方式主義の国において、登録を行なったのと同様とみなすため」に、この「まるシー表示」が規定された、というワケです。なお、そのアメリカも1989年以降は「無方式主義」に移行していて、現在では「方式主義」の国はほとんど無いのですが、そのころの名残として、また、「この表示がなされているものは著作物なので、権利者に無断で使用したりしちゃイケマセンよ」という警告的な意味で使われているのです。

とまぁそんなワケで、きっと読者の皆さんの中にはWEBサイトを運営されている人も多いんじゃないかと思います。そこにアップされている「自身の著作物」を保護するために、付けましょう「まるシー表示」。で、権利を侵害するフトドキモノには、堂々と警告を発してあげましょう。

高度情報化社会やらITなどという言葉が使われるようになって随分たちましたが、そんな時代の波の中、「自分の権利は、自分で守る」時代がやってきたのです。前回と今回の当コラムが、未来のクリエイターたちの自由な創作活動の一助になれば幸いです。また機会があればこのへんの話を取り上げましょう。また、もし質問・異論などあれば遠慮無くお寄せください。

ではまた次回。

しろー

どうも、はじめまして。しろーとかいうフリーの絵描きです。今回不思議な縁により、このような場に参上即退場です。ついにチャムチャムが侍魂に参戦ということで、学生時代の新作発表のたびの砂を噛む思いも報われます。ここしばらく無職に等しい生活でしたが、2005年下半期はゴリっと暴れる予定ですので、見かけた際はごひいきを。現在減量中にて万年欠食児童気味。

Pandora Charatte 改

パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「サムライスピリッツ天下一剣客伝」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい!」「このキャラ買った!」という応援、連絡は編集部まで。

マツダ

どうもはじめまして、マツダと申します。漫画とかイラストとか描いて日々のんべんだらりとやっております。さる6月末に宙出版コンシューマゲーム中心のゲーム漫画「電子遊戯黙示録」が発売されました。ふとフトコロに余裕のある方は、よかったら買ってあげてください。

ホームページ「スタコライダー」
アドレス:http://www2.ktarn.or.jp/~matsuda3/

次号予告

次号、連先生＆砂原真琴先生登場!

テーマは「鉄拳」

ゲームメーカーnow!

ゲームメーカーの生の声が聞けるコーナーです

まだまだ暑い！

夏休みもあっという間に過ぎ去り、この号が発売されているときはすでに9月！　暦の上では秋でも、まだまだ暑い日が続く今日このごろです。そして9月のアーケードゲーム業界のトップニュースといえば、アミューズメントマシンショー！　中にはこのイベントのために、夏休みを返上して働いているゲームメーカーさんもあるとか無いとか……。

今回の共通質問　投稿者 長崎県 平八郎さん　質問 どんな帰郷の思い出がありますか?

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO　彩京 開発部 よしだ

このごろ『アイドルマスター』な日々を過ごしています。稼動初日から会社を抜け出して(ん?)プレイしてきました。その日はちょうど台風が来ていて「こんな日に何やってるかなー」なんて思ったりしてました。でもプレイを終えてゲーセンを出ると台風が治まってました。さすがです、『アイドルマスター』! いろいろと展開していきそうなので今後も楽しみですー。

http://www.x-nauts.com/

田舎はほのぼのしてて、時間がゆっくり流れてました。

CAPCOM®　カプコン パブリシティチーム テラ

学生さんの夏休みをうらやましく思いながら、熱帯夜と対戦格闘しているうちに9月ですね。もうアミューズメントマシンショー間近です。家庭用ゲーム機は次世代と派手な動きを見せていますが、アーケードシーンでは各社さんどんなタイトルをリリースされるのかが非常に楽しみであります。ご来場の際は、カプコンブースにも遊びに来てくださいね!

あのレンタルビデオ店からビデオゲームが消えた悲しみ。

AIKY

『ポチッとにゃ～』を遊ぶときは、今までの落ちゲーの遊び方=連鎖のそう快さを忘れてください。初めはひたすら高く高く伸ばしてください。伸ばして遊べるようになれば、突起=分岐を付けてみてください。十字分岐を作って伸ばせれば理想的ですね。あとはプレイ仲間を増やすのが作戦ですね。　by 仁井谷 正充

http://www.aiky.biz/

子供のころの町の変ぼうによる、故郷の喪失感ですね。

TAITO®　タイトー 専属MC 松桐坊頭

『バトルギア4』に『ゾイドインフィニティEX』、『兇-野性の闘牌-オンライン』そして『HOMURA』と稼動が始まり、ほっと一息と思っていたら目の前にアミューズメントマシンショーが迫っているじゃありませんか!　さてさて今回はどんなネタが待っているのでしょうか?　ぜひ会場に来て見て感じてくださいね。幕張メッセで松桐と握手!　約束しよう!

http://www.taito.co.jp/

隅田川の近くに実家があるので、やっぱり花火大会かな。

G.REVOLUTION　(有)グレフ アキラ兄さん

『旋光の輪舞 NEW Ver.』稼動からおよそ一カ月が経過しました……。なのですが、今これを書いている時点では稼動直後ですので、反応が非常に気になるところです。感想プリーズ!　そして大変長らくお待たせしました。サントラCDも、ようやく発売が決定しましたので、こちらもよろしくお願いします!　『アンダーディフィート』の情報についてはもう少しお待ちくださーい!

http://www.grev.co.jp/

帰郷するとなぜか高い確率で風邪をひきます。

IDEA FACTORY　アイディア ファクトリー 広報

長かった夏休みも終わりですね～。皆さん、夏休み満喫しましたか?　ただ、ゲーム業界にとっての熱い"夏"は、もしかしたらこれからかも。アミューズメントマシンショーや、私たちも出展する東京ゲームショウなど、これからがさらに熱い!!　最新の情報が発表されたり話題満載ですので、要チェックです♪

http://www.ideaf.co.jp/

ヘビと格闘した思い出が……。

TAKUMI　タクミコーポレーション 守屋

運動不足が極まりない状態で、先日フットサルをやってきました。当然、もう体がついていかないので、バテバテになってしまったわけですが、足を捻挫してしまい全治一カ月……。みなさん、運動する前は必ず準備運動しましょうね。

http://www.takumi-net.co.jp/

昔の友人が綺麗になっていたこと。

---

cave　ケイブ 広報L

新作シューティング『エスプガルーダII』の速報はいかがでしたか?　AMショー2005でプレイアブルなバージョンを出展しますから、ご来場の際はぜひお寄りくださいね!!　そして、またまたやります!　基板が当たるキャンペーン!!　詳細は、全国のゲームセンターに設置されているチラシをゲットしてください♪

http://www.cave.co.jp/

電車のドアが手動……。

Alfa System　(株)アルファ・システム NAOKI

『式神III』で前作から登場しているキャラは、前作そのままでもいいから楽だなーとか思っていたのですが、新キャラの制作が進みにつれ、前作のままのエフェクトが地味に見えてきたので、結局手を付けることにしました。おかげでまたドンと仕事が増えてしまったワケですが、結果オーライなので良しとしましょう。マスター期限が延びたのは痛いけど。

http://www.alfasystem.net/

実家にハイビジョンが置いてありました。

TECMO　テクモ つっちー

今年もAMショー&TGSの季節がやってきました!と書き始めて○年……。毎年同じことを書いているような気がしますが……、もちろん今年も両方に出展します!　ゲームの試遊はもちろん、皆さんに楽しんでもらえるイベントも企画中です。ぜひ遊びに来てくださいね!　ちなみにTGSは新タイトル盛りだくさんでお届けします(予定)。

http://www.tecmo.co.jp

実家を出て数年たったのに、いまだに毎週のように帰ってます。やっぱり実家は最高!!

KONAMI　コナミ 宣伝部 サトケン

もう8月も終わりというのに、まだまだ夏ですね、夏といえば、やっぱり祭りですよ!　祭りといえば「カーニバル」!　『ポップンミュージック』の新作『13カーニバル』が登場!　前作の「和」からイメージを完全に一新!　見てるだけでも楽しくなっちゃいます!　間もなく稼動ですからホントにもうちょっとだけ待ってくださいね!

http://www.konami.co.jp/

出身が東京なので特には……。寂しい。

SNK PLAYMORE　SNK プレイモア yuzuko

『NBC』も稼動開始しやっと一息つけるかと思ったら……攻略本原稿校正の嵐!　ホントに手のかかるタイトルだわい。プロモも長期にわたっただけに愛着もひとしお……。全身キャライラも担当した"OGURA"描き下ろしイラストが表紙なので、ぜひチェックしてみてくださいな。それとアルカディアさんからまた今回もKOFイラストコンテスト企画のお話をいただきました～。もらってうれしい賞品をご用意しますので、お楽しみに♪

Official Website: http://www.snkplaymore.co.jp

花火大会!

猿渡編集長の
房総ゲーセン狂騒曲

第十三回 「EMPTY HEART」

猿渡「EVO2K5に行ってきましたよ!」
ぶっちゃけ先生「ああ、ぶっちゃけ毎年日本人プレイヤーが賞金稼ぎに行っとる、米国のゲーム大会じゃな」
猿渡「確かにEVOはエントリー費がダイレクトに賞金に跳ね返ってきますから、優勝すると数十万は手に入りますね」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、その賞金目当てで日本人選手が大挙して参戦してるようじゃないか」
猿渡「いや目当てってつーのもどうかと思いますが」
ぶっちゃけ先生「しかも、日本人選手の強さは尋常じゃないから、ゲームによっては米国選手がドン引きしてるじゃろ、ぶっちゃけ」
猿渡「ま、そういう傾向もありますけど、その尋常じゃない強さを見たい、一戦交えたい、学びたい、あるいは憧れの対象であることにより、日本人選手の参加が諸外国の選手の参加やレベルアップに結びついている面もあるようですよ」
ぶっちゃけ先生「ま、ぶっちゃけ、そうした日本人選手の活躍によって諸外国のアーケードゲームが活性化すれば良いわけじゃな」

●

猿渡(以下**さわ**)「それにしてもEVOは完全に家庭用ゲームの大会になっちゃいましたねー」
ぶっちゃけ先生(以下**ぶ**)「ぶっちゃけ、筐体を用意するのが大変なんじゃろ」
さわ「それもあると思いますが、今回は家庭用ゲーム機器を用いて数多くの大会を催しているメジャー・リーグ・ゲームス(MLG)というところがスポンサーとなって開催したようですね」
ぶ「だからEVOなのに『HALO 2』の大会が同時開催されてたのじゃな。ぶっちゃけ、両者のプレイヤーの間で「邪魔くせぇなぁ」なんて確執があったじゃろ」
さわ「そんなの知らないですよ。ただ『HALO 2』の大会の邪魔になるからといって、格闘ゲームの映像をメインモニタで出してるのに会場全体に音が出せないこともあり、演出としては「???」な場面もありましたからね」
ぶ「ぶっちゃけ、今までのEVOの中では、演出の中途半端さや会場内の利用方法の雑然とした感じが一番強かった感じじゃな」

●

EVO2K5における主な日本人選手の戦績。

『GGXX #RELOAD』は、優勝がRF、準優勝が金デブ、三位がMIU。『カプエス2』は、優勝がD44、準優勝がマゴ、三位が金デブ。『スーパーストII X』は、優勝がジャイアン、準優勝がヌキ、三位がときど。これらのゲームはベスト8以上の日本人選手の割合が多く、ベスト3を独占する結果となった。なお『スーパーストII X』入賞のときどは、同ゲームを始めて数プレイ目という飛び込みエントリーにもかかわらず三位という結果を残した。

日米双方で最新のタイトルである『鉄拳5』は、日本対米国チームによる5on5のリーグ戦。こちらは、日本の11勝14敗。こうしたエキシビジョンで負け越したのは『マブカプ2』以来だ。また数字の上では惜敗という気もするが、内容的には実力差を感じさせられたことも否めない。そうした流れを覆すかのように、ゆぅが準優勝に食い込む。しかし、それ以外の選手はベスト8に四名ほど残るも入賞するには至らなかった。

『ストIII 3rd』は、闘劇'05に引き続きヌキが優勝。とはいえ準優勝のジャスティン・ウォンに一度敗戦し、ルーザーズ・ブラケットからの敗者復活決勝戦でジャスティンを破る逆転優勝。三位はにっと。ジャスティンやリッキーほか、米国選手が日本上位陣を追い込む場面も数多く見受けられ、彼らのポテンシャルの高さと成長が伺えた。

結果として、日本人選手陣は全7タイトル中4タイトルを制した。

●

カプコン対戦格闘ゲーム専門の全米大会に端を発するEVOLUTION(略称EVO)。今年は前年のように、相変わらず日本人選手の活躍が目立った。しかし、それと打って変わって確実に変化を見せたのが、家庭用ゲームの大会を思わせる主催方式を採用したことだ。

元々、生粋のアーケードゲームの大会として昇龍拳.comという団体が主催・運営していた。実は同団体には、闘劇の米国選抜も委託しているほど、アーケードゲームの大会運営には定評があった。しかし、今回のEVOはスポンサーのバックアップにより、ごく普通の家庭用ゲーム大会になったと言わざるを得ない。例年は、わざわざアーケード筐体を用意してまで、"現場"に近い環境を用意して開催してきた。残念ながら今回はその熱意を感じられなかった。また米国の熱心なアーケードゲーム対戦プレイヤーは、家庭用を使った大会ということで参加を見合わせた者も多いという。

別に家庭用だからどうということは無いが、さすがにアーケード筐体を利用したそれとは趣が違う。また、家庭用機器による運営の利便性が大会にプラスされ、何かの付加価値が生まれたとは思えない。そうした大会を米国のプレイヤーが望んでいるなら、これらの分析は余計なお世話だろう。しかし、家庭用ゲーム機器で開催するメリットとデメリット、そしてそこに積極的理由や思想をどう介在させるかという主催者の在り方を、図らずも見せてもらった気がする。

---

namco ナムコ 新井

もうすぐアミューズメントマシーンショーだ。もちろん、ナムコも出展するぞ。会場は幕張メッセな。乗り継ぎ時間の確認は怠るなよ。あと、当日は暑いと思うから水分補給はこまめにしろ。そして、長時間立っていないといけないから靴はラバーソールがいいぞ。おっと、忘れちゃいけねぇ。出展社証はカバンに入れとけ。これでオレは準備完了だな。

http://www.namco.co.jp

帰ったら留守。

BANPRESTO バンプレスト デコ

とうとう来ました! 9月3日は、第43回アミューズメントマシンショーです。バンプレストブースでは新機種の発表をします。実際に試遊もできますよ。また、アミューズメントマシンショーはほかにも楽しい催し物がたくさんあるので、ぜひお越しください!

http://www.banpresto.co.jp/

山に行ってクワガタ捕りです。

VISCO ビスコ うまっち

残暑が厳しいことと思いますが、皆さまいかがお過ごしでしょうか。『ロイヤルジョッキークラブ』は海外でもロケテスト中です。プログレッシブ機能がさらに充実! 100枚当たりはもちろん、運がよければ1000枚以上も獲得できるかも……!? お見かけの際にはぜひ遊んでみてくださいね。

http://www.visco.co.jp/

猿破(byオルディラーン)。

MOSS モス JIN

毎年この時期は9月のショーに向けて大忙しなのですが、今年はタイミングが悪くて何も出展しなそうなので、微妙にまったりしております。うれしいような寂しいような複雑な気分ですが、今年はユーザーの目でのんびりと会場を回れたらいいなと思ってます♪ いろんなゲームを見ると気合い入りますしね。

http://www.mossjp.co.jp/

思い出も何も無いです……。田舎が無いので、

悠紀エンタープライズ 細渕

お盆休みも終わり、現実に引き戻された感も落ち着いた今日このごろ、皆さまどのように(略)……というわけで、ドドン! 今日は意味のある情報を(やっとこ)ご提供~~(拍手)♪ 新規ゲームラインが発足し、ただ今人材募集中で~す! 自分の能力に覚えのある方は、下記のアドレスより詳細を確認してね!

http://www.yuki-web.co.jp/kyuubo/recruit.htm

記憶を失った思い出(?)があります。

童 佐々木

『兎-野性の闘牌-オンライン』好評稼働中です!いろいろとイベントもやろうかと思っています! イベント案募集中です! ご意見ご要望など、どしどし送ってくださいね! お待ちしております。

http://www.warashi.co.jp

犬の散歩のためたたき起こされた。

※セガおよびセガ関連会社のコメントの掲載は見送らせていただきました。

マンガ:今井神

夏の新作ラッシュもそろそろ一息付くころ。行きつけのゲーセンの混み具合も落ち着いてきているのでは? そんなときこそ、クーポンで遊ぶチャンスですよ!

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗

今月の新規加盟店舗はありません。

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送:〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

初めてクーポンを使用される方へ ～アルカディアクーポンの使い方～

● 下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、左ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不可となります。そのほかの注意事項に関しては、左ページの「クーポン使用上の注意」をご確認ください。

都道府県	店舗名	住所	電話
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市富竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3 50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1 19 2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町12 ベルタウン 2F	☎0598-26-7055
	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ構356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメントジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	滋賀県大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F～2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティリノ	大阪市北区梅田1-2-2-8100 大阪駅前第2ビル81	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	☎06-6352-3007
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	鳥取県倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6118
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	セガ ワールド 多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎097-927-1255
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島県鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2トンボグループはメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3セガワールド中津はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.29

大分県 ドリームワールド

アクセス
大在駅から40m道路側に出て、最初の交差点を右に曲がって徒歩5分です。

営業時間
12:00～24:00

対応ゲーム
新作ゲームはすべてスタンプ1個で1プレイサービス！ 9月30日までの夏休み限定サービスです！

スタッフより
『鉄拳5』、『バトルギア4』盛り上がってます。腕に覚えがある方はぜひ当店へ。『鉄拳5』は日曜に2クレサービスやってます！

神奈川県 ムトス相模原店

アクセス
JR相模原駅から徒歩15分。国道16号線、中央1丁目交差点のそばです。

営業時間
10:00～24:00

対応ゲーム
メダル、プライズマシンには対応しておりません。1枚で100円分のサービスとなります。

スタッフより
『WCCF』や音ゲーのコーナーなどが好評です！ 毎週土、日曜はスロットコーナーも熱い!?

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
北海道	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市廣匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店（フウキグループ）	宮城県名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
群馬県	THE 3RD PLANET高崎店	群馬県高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
群馬県	セガ ワールド 伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル81	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40 1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1～2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1～1F	☎042-369-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店（※1）	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F～3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店（※1）	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店（※1）	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F～3F	☎03-3200-0884
東京都	アドアーズ 八王子店（※1）	八王子市東町11-3シグマゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスローS	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペーストレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル1F	☎042-553-7578
東京都	ゲームセンター リノ	東京都中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS（ムトス）イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
神奈川県	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
新潟県	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
新潟県	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
新潟県	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
新潟県	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3 649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
長野県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099

※1アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2トンボグループはメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3セガワールド中津はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ゲームセンターイベントリスト

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

未曾有の格ゲーラッシュに酔いしれろ!

7月の「バトコロ」に続き、8月は「サムライスピリッツ 天下一剣客伝」が稼動開始。続く9月以降も「GGXX SLASH」、「KOF XI」など大作が控え、今年は新作ラッシュは止まらない！ 9月9日に発売される「闘劇魂」でも、対戦格闘ゲームのイベントをより詳しく紹介しているので格闘ゲーマーはそちらも要チェック！

西日本勢要注目の『VF4 FT』5on5開催！

岡山で開催され、その都度大勢のプレイヤーが集まって盛り上がった「VF4」のイベント、B.M.Nが今回で最終章！前大会では100名を超える大人数が集まったこの大会、バチャッ子西日本勢は要注目だ！ 本大会は開催こそ10月だが、事前エントリーの締め切りが9月25日までなので注意してほしい。

『VF4 FT』5on5 第8回B.M.N ～そして伝説へ～

開催日時
2005年10月1日(土) 19:00～

開催場所
ファンタジスタ
岡山県倉敷市新倉敷駅前5-194
お問い合わせ先 TEL:086-523-6555
店舗HP http://www.am-fantasista.com/

参加費
1チーム1,500円
(大会当日にお支払いください)

参加方法
専用HPからの事前エントリーのみ。
当日エントリーは受け付けておりません。
エントリー締切は9月25日(日) 24時です。

エントリー受付はこちらから↓
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=jyakusya

レギュレーション
5on5勝ち抜き戦
チーム内同キャラ使用可能

店舗より
岡山で暗躍する、正体不明の団体が開催してきた『VF4』のイベント「B.M.N」。8回目となる今回で、『VF4』シリーズは最終章となる。
前回大会では中四国、関西などから100名もの参加者が集い、B.M.Nはその地位を確固たるものにした。そして今大会でB.M.Nは伝説となり、未来へと受け継がれていく。
最終章ということで、今回はより多くの参加者が集い、かつて無いほど想像を絶する大会となるであろう。その瞬間をぜひ体感してほしい！

9/24 19:00 SFⅢ 3rd ランバト

★ゲームラビリンス
練馬区北町2-36-24 ☎03-3935-8022
9/10 17:00 メルティブラッド ランダム2on2
◆相方は当日クジで決定
9/17 17:00 ZガンダムDX 2on2
◆一人でも参加可能
9/24 17:00 メルティブラッド ランダム2on2
◆相方は当日クジで決定
※すべて参加費100円、当日受付

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/
9/4 15:00 メルティブラッド 大会
◆キャラ途中変更可
9/11 15:00 GGXX #RELOAD 大会
◆キャラ途中変更可
9/18 15:00 アヴァロンの鍵 弐式 スターターデッキバトル
◆ルールは後日発表
9/25 15:00 旋光の輪舞 大会
◆キャラ途中変更可
※ 大会はすべて参加無料

★石神井公園駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F ☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/
9/3 19:00 KOF 2002 大会
◆参加費一人100円
9/10 15:00 メルティブラッド ランダム2on2
◆参加費一人100円
9/17 15:00 GGXX #RELOAD 3on3
◆参加費一人100円、1ラウンド先取制、エントリーは9/15まで
9/23 19:00 鉄拳5 3on3
◆参加費一人100円
※ 大会はすべて30分前までに集合してください

★ダカーポ
君津市外箕輪91-1 ☎0439-54-1212
9/24 16:00 WCCF 大会
定員8名によるトーナメント制、2セット開催予定

★ポポロ
君津市坂田673-11 ☎0439-54-1212
9/19 19:00 鉄拳5 大会
◆定員8名によるトーナメント制

★メッセ102 四街道
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070
9/2 終日 メルティブラッド 終日フリープレイ
9/4 17:00 メルティブラッド 大会
◆参加無料
9/9 19:00 GGXX #RELOAD 大会
◆参加無料
9/11 17:00 SFⅢ 3rd&ハイパーストⅡ 大会
◆参加無料
9/16 終日 SFⅢ 3rd 終日フリープレイ
9/18 17:00 カオスブレイカー 大会
◆参加無料、サムスピ 天下一剣客伝同時開催の場合あり
9/24 17:00 鉄拳5 大会
◆参加費100円
9/30 終日 鉄拳5 終日フリープレイ

東京都

★ゲーム イン サクラ
豊島区巣鴨1-20-10 宝生第一ビル 2F ☎03-3944-0252
9/17 17:00 店舗オープン記念VF4 FT 3on3

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3358-9766
9/4 17:00 VF4 FT 3on3
◆VFRポイントランキング
9/10 19:00 SFⅢ 3rd ランバト
9/11 17:00 SFⅢ 3rd 3on3
◆クーペレーションカップ、シード権争奪戦

9/10 22:00 鉄拳5 3on3
◆受付は21:00から
9/11 17:00 メルティブラッド 大会
◆受付は16:00から
9/18 22:00 鉄拳5 3on3
◆受付は21:00から
9/19 17:00 KOF2002 ランバト3on3
◆受付は16:00から
9/23 22:00 ストZERO3 Ultimate ZERO5
◆個人戦は13:00、新人戦は20:00開始、受付はともに11:00から
9/24 14:00 ストZERO3 Ultimate ZERO5 3on3
◆事前エントリー必須、詳細はhttp://www7a.biglobe.ne.jp/~UltimateZero5/information.htmlにて

千葉県

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://gamechariot.com/
9/3 18:00 メルティブラッド ランバト
9/10 18:00 GGXX #RELOAD 大会FINAL
◆前半個人戦、後半チーム戦の2部形式
9/16 19:00 ガンダムSEED ランダム2on2
9/17 18:00 メルティブラッド ランダムチーム戦
◆ランダムプレイヤーチーム方式
9/23 18:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
9/24 18:00 GGXX SLASH 大会
◆未入荷の場合はGGXX #RELOAD フリープレイに変更
9/30 20:00 鉄拳5 大会
※すべて参加無料

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0439-54-1212
9/9 19:00 鉄拳5 大会
◆2本先取のトーナメント制
9/30 19:00 メルティブラッド 大会
◆2本先取のトーナメント制

北海道・東北

宮城県

★ゲームパラダイス パインズ
仙台市泉区松森字斉兵衛58-1 ☎022-374-4781
9/11 17:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
◆参加無料、トーナメント制

関東

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://makiap.haru.gs/
9/3 20:00 鉄拳5 大会
9/10 22:00 VF4 FT 大会
9/17 20:00 鉄拳5 ランダム2on2
◆相方は当日抽選で決定

★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758
9/3 18:00 メルティブラッド ランダム2on2
◆2本先取制、参加費100円
9/17 18:00 GGXX #RELOAD ランダム2on2
◆参加費100円、GGXX SLASHが入荷済みの場合はそちらで開催
9/24 19:00 鉄拳5 大会
◆3本先取制、参加費100円

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21 ☎028-636-3100
9/3 17:00 メルティブラッド ランダム2on2
◆途中キャラ変更不可、参加費一人100円
9/4 17:00 メルティブラッド 大会
◆途中キャラ変更不可、参加費100円
9/17 17:00 メルティブラッド 紅白戦
◆途中キャラ変更不可、参加費100円
9/18 17:00 メルティブラッド 2on2
◆途中キャラ変更不可、参加費一人100円

埼玉県

★埼玉ポピー
さいたま市岩槻区城町1-7-43 ☎048-757-0994
http://www.popy.tv/
9/3 17:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
◆受付は16:00から
9/4 17:00 KOF 2002 ランバト3on3
◆受付は16:00から

『旋光の輪舞』の女性プレイヤー限定2on2開催！

『旋光の輪舞』女性プレイヤー限定の2on2が開催されるぞ！　全国と名が付いてはいるが、予選などがあるわけでは無いので、気軽に参加できるぞ。9/16に行なわれるプレイベントや、当日に関する詳細が『旋光の輪舞』公式HPにて随時更新されるので、そちらも要チェック！

グレフ公認・協賛『旋光の輪舞』全国2on2

開催日時
2005年9月17日(土) 15:00～

開催場所
難波アパパ店
大阪府大阪市中央区難波3-2-34
当イベントに関するお問い合わせ
TEL 06-6636-7638

参加費
無料

レギュレーション
女性プレイヤーのみによる2on2
(一人でもエントリー可能)

参加方法
9/16(金)16:00～9/17(土)14:00まで店舗にて受付

毎週火曜　終日 50円2クレジットサービスデー
◆対象タイトルは当日発表

※ 大会はすべてトーナメント制

★ゲームプラザ VIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F　☎0726-33-4818
9/3 15:00 カプエス2 大会
9/4 15:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
9/10 18:00 ランブル2 大会
9/11 15:00 メルティブラッド 大会
9/17 18:00 ジョジョの奇妙な冒険 大会
9/18 15:00 ストZERO3 大会
9/19 15:00 GGXX #RELOAD 大会
9/24 18:00 月華の剣士2 大会
9/25 18:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
◆当日はヴァンパイアセイヴァーが終日1コイン2クレジット設定
第1,第3金曜 終日 ヴァンパイアセイヴァー 新規勢対戦会
◆ヴァンパイアセイヴァーが終日1コイン2クレジット設定
※ 大会はすべて参加無料、詳細は店舗にて

★ゲームDINO 阪急茨木店
茨木市永代町5 ソシオビル 81　☎072-631-5507
9/3 17:00 ガンダムSEED 大会
◆参加費100円
9/4 17:00 ポップンミュージック12 大会
◆参加費100円、新作入荷済みの場合は新作での 大会
9/10 18:00 鉄拳5 大会
◆3本先取制
9/11 17:00 GGXX #RELOAD 大会
◆3本先取制
9/17 17:00 ガンダムSEED 大会
◆参加費100円
9/18 17:00 beatmaniaⅡDX 大会
◆参加費100円
9/19 17:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
9/23 17:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
9/24 18:00 鉄拳5 大会
◆3本先取制
9/25 17:00 GGXX #RELOAD 大会
◆3本先取制、新作入荷済みの場合は新作での大会を開催

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3　☎0726-75-8530
9/6 20:00 鉄拳5 大会
9/13 20:00 メルティブラッド 大会
9/20 20:00 鉄拳5 大会
9/27 20:00 ガンダムSEED 大会
毎週水曜 17:00 ゾイドインフィニティ EX 大会

★チャレンジャーガムガム
吹田市岸辺南1-24-9　☎06-6317-0433
9/11 17:00 メルティブラッド 大会
9/24 17:00 ガンダムSEED 大会

9/23 25:00 鉄拳5 大会
9/25 15:00 VF4 FT 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A Break ビル 2F　☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/
9/1 19:00 GGXX #RELOAD ランバト
9/3 17:00 SFⅢ 3rd ランバト
9/4 15:00 ストZERO3 ランバト3on3
9/10 19:00 VF4 FT ランバト3on3
9/11 13:00 メルティブラッド 3on3
◆チーム内同キャラ禁止、12:30で受付締切
9/15 19:00 GGXX #RELOAD ランバト
9/17 17:00 Duelling the KOF予選
◆KOF'98、KOF 2000、KOF 2002の3タイトルを開催
9/18 13:00 鉄拳5 3on3
◆チーム内同キャラ禁止、12:30で受付締切
9/29 19:00 GGXX #RELOAD ランバト
※詳細は店舗、またはHPにて

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3　☎0726-23-7161
9/4 19:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
9/11 19:00 バトルギア4 大会
9/18 19:00 マジックアカデミー 2 大会
9/19 19:00 頭文字D Ver.3 大会
9/23 19:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
9/25 19:00 ガンダムSEED 大会
毎週土曜 25:00 WCCF 大会
毎週土曜 25:00 VF4 FT 大会
毎週土曜 15:00 ムシキング 大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2　☎0726-71-5123
9/1 18:00 鉄拳5 大会
9/7 20:00 Quest of D 大会
9/8 18:00 ガンダムSEED 大会
9/14 20:00 三国志大戦 大会
9/15 18:00 メルティブラッド 大会
9/21 20:00 Quest of D 大会
9/22 18:00 ガンダムSEED 大会
9/28 20:00 三国志大戦 大会
毎週土曜 21:00 WCCF 大会

★ゲームプラザ オレンジハウス
大阪市東淀川区下新庄6-9-18　☎06-6326-1218
9/2 19:00 鉄拳5 大会
9/9 19:00 カプエス2 大会
9/16 19:00 鉄拳5 大会
9/23 15:00 ガンダムSEED 2on2
9/19 15:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
9/30 19:00 カプエス2 大会

9/10 21:00 スーパーマッスルボマー 大会
9/11 21:00 龍虎の拳 外伝 大会
9/17 21:00 GGXX #RELOAD 大会
9/18 21:00 KOF'98 大会
9/19 21:00 ワールドヒーローズ2 大会
9/23 21:00 スーパーマッスルボマー 大会
9/24 21:00 KOF 2002 大会
9/25 21:00 KOF'97 大会

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1　☎0766-24-3555
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=goddesshp2
9/3 21:00 KOF 2002 大会
◆キャラ途中変更可、トーナメント制
9/10 21:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
◆トーナメント制
9/17 21:00 SFⅢ 3rd 大会
◆キャラ途中変更可
9/18 17:00 ティンクルスタースプライツ 大会
◆キャラ途中変更可
9/24 21:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
◆キャラ途中変更可

長野県

★レイディビートル
松本市中央1-2-20 五幸パーキングプラザ 2F　☎0263-39-4000
ladybeetle@ar.wakwak.com
9/3 18:30 ネオジオ バトルコロシアム 大会
9/10 18:30 メルティブラッド 大会
9/17 18:30 メルティブラッド 2on2
9/18 16:00 鉄拳5 小中高生大会
9/24 18:30 ガンダムSEED 大会

近畿

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22　☎077-573-7717
9/3 13:00 WCCF 大会
9/3 20:00 メルティブラッド 大会
9/4 20:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
9/10 13:00 三国志大戦 大会
9/10 20:00 GGXX #RELOAD 大会
9/11 20:00 鉄拳5 大会
9/17 13:00 WCCF 大会
9/18 20:00 ガンダムSEED 大会
9/19 16:00 スリルドライブ3 大会
9/23 16:00 ドラゴンクロニクル 大会
9/24 13:00 三国志大戦 大会
9/25 20:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
※詳細は店舗にて、電話、FAXでのエントリーは不可

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地　☎0774-43-9030
9/3 20:00 メルティブラッド 大会
9/10 20:00 ガンダムSEED 大会
9/17 20:00 VF4 FT 大会
9/24 20:00 鉄拳5 大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46　☎075-712-4367
9/4 15:00 メルティブラッド 大会
9/9 25:00 鉄拳5 大会
9/11 15:00 GGXX #RELOAD 大会
9/18 15:00 ガンダムSEED 大会

★立川ゲームオスロー第5店
立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F　☎042-529-7837
9/10 18:00 メルティブラッド ランバト
9/18 14:00 パカパカパッションSP 大会
9/24 18:00 メルティブラッド ランバト
※ 大会は開始1時間前から受付開始

★立川ゲームオスロー第2店
立川市錦町 1-4-27 立川オスロービル 2F　☎042-528-1771
9/9 18:00 ガンダムSEED 全国大会予選
◆参加資格16歳以上、当日受付、その他予選大会ルールに準拠

★TRF@メイドゲーセン
中野区中野5丁目52-15 中野ブロードウェイ 4F 412-2　☎03-3389-7166
http://trftrf.com/
毎週月曜 18:00 旋光の輪舞 録画対戦会
◆参加費100円
毎週月曜 19:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
◆参加費100円
毎週月曜 終日 メルティブラッド クレジットサービス
◆メルティブラッドが終日1コイン2クレジット設定
毎週火曜 19:00 GGXX #RELOAD ランバト
◆参加費100円
毎週水曜 18:00 メルティブラッド 大会
◆参加費200円、終了後、フリープレイ実施
毎週木曜 18:00 時間限定フリープレイサービス
◆対象タイトルは旋光の輪舞、ネオジオ バトルコロシアム、SFⅢ 3rd
毎週金曜 19:00 メルティブラッド ランダムチームバトル
◆参加費100円
※詳細はHPにて

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F　☎0467-87-8802
http://www.adores.co.jp/
9/10 20:00 ガンダムSEED 2on2
◆定員16チームまで、参加無料、受付は19:30から

新潟県

ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50　☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html
9/4 18:30 ネオジオ バトルコロシアム 大会
9/11 19:30 鉄拳5 ランダム2on2
◆ランダム2on2であること以外は闘劇ルールに準ずる
9/18 19:00 ガンダムSEED 2on2
9/25 18:30 メルティブラッド 2on2
◆3本先取制、猫アルク使用禁止、その他工場出荷設定
※すべて当日エントリーのみ、参加費100円

★ゲームセンター GLAD
長岡市城内町1-2-6　☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
9/3 15:00 GGXX #RELOAD レディース 大会
◆女性限定
9/10 20:00 GGXX #RELOAD 2on2
9/18 14:00 鉄拳5 2on2
9/23 20:00 SFⅢ 3rd 2on2

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24　☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress
9/3 21:00 リアルバウト餓狼伝説2 大会
9/4 21:00 龍虎の拳2 大会

『バトコロ』イベント開催店舗をピックアップ！

ムックが絶賛発売中の『ネオジオ バトルコロシアム』。このゲームで大会デビューするなら、今をおいてほかに無い！　夏休みに培った実力と知識をムックで補完し、万全の体勢で大会に出てみてはいかが？

開催日	時間	開催店舗	住所	電話番号
9/3	18:00	MAHODO（マホードー）	福岡県北九州市八幡西区折尾1-12-14	093-695-0632
9/4	15:00	ゲームプラザ VIP 茨木店	大阪府茨木市双葉町3-2_双葉ビル_1F	0726-33-4818
9/4	18:30	ゲームセンター テクノポリス	新潟県長岡市要町1-8-50	0258-33-1516
9/4	19:00	アミューズメントパーク エルロフト	大阪府茨木市宇野辺1-4-3	0726-23-7161
9/4	20:00	アミューズメントジャングルクラブ堅田店	滋賀県大津市今堅田2丁目39-22	077-573-7717
9/10	21:00	アミューズランド ガディス	富山県高岡市下関6-1	0766-24-3555
9/17	17:00	チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23_コア扇町ビル_1F	06-6357-6677
9/19	15:00	ゲームプラザ オレンジハウス	大阪府大阪市東淀川区下新庄6-9-18	06-6326-1218
9/19	17:00	ゲームDINO 阪急茨木店	大阪府茨木市永代町5_ソシオビル_B1	072-631-5507
毎週月曜	19:00	TRF@メイドゲーセン	東京都中野区中野5-52-15_中野ブロードウェイ_4F_412-2	03-3389-7166

福岡県

★セイタイトー長浜
福岡市中央区港1-2-6 長浜プラザ 2階　☎092-716-8588

- 9/18　13:00 アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル
  - ◆参加費一人500円、詳細はhttp://avalonsgate.netにて

★MAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1-12-14　☎093-695-0632
http://zmahodoz.fc2web.com/mein.htm

- 9/3　18:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
- 9/10　19:00 ソウルキャリバーⅡ 大会
- 9/11　15:00 鉄拳5 大会
- 9/11　18:00 GGXX #RELDAD 大会
- 9/17　18:00 メルティブラッド 大会
- 9/18　17:00 メルティブラッド 2on2
- 9/24　18:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
  - ◆入荷していれば開催
- 9/10　20:00 VF4 FT ランバト
- 9/11　15:00 GGXX #RELDAD 大会
- 9/17　15:00 SFⅢ 3rd 大会
- 9/17　17:00 ファイターズヒストリーダイナマイト 大会
  - ◆開始時間は変更の可能性あり
- 9/17　19:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
  - ◆開始時間は変更の可能性あり
- 9/18　15:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
- 9/24　20:00 VF4 FT 3on3

※詳細は店舗にて

- 9/25　15:00 旋光の輪舞 大会

※すべて参加費100円、詳細はHPにて

長崎県

★楽市楽座 佐世保店
佐世保市大塔町1861-12　☎0956-34-4101

- 9/4　19:00 WCCF 大会
  - ◆予選はリーグ戦、決勝はトーナメント制
- 9/11　14:00 ゾイドインフィニティEX 大会
  - ◆店内対戦モードでのトーナメント制
- 9/18　14:00 アヴァロンの鍵 大会
  - ◆予選はリーグ戦、決勝はトーナメント制
- 9/25　14:00 三国志大戦 大会
  - ◆店内対戦モードでのトーナメント制

広島県

★ナムコプリッズ 広島店
広島市中区八丁堀11-6_パークレーン_1F　☎082-222-8072

- 9/9　20:00 鉄拳5 大会
  - ◆3本先取のトーナメント制を予定、参加費100円

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18_4F　☎082-241-8564

- 9/4　15:00 旋光の輪舞 大会
- 9/11　15:00 GGXX #RELDAD 大会
  - ◆GGXX SLASHが入荷済みの場合はそちらで開催
- 9/18　15:00 メルティブラッド 3on3
- 9/25　15:00 ガンダムSEED 2on2

九州・沖縄

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2-2-21_コーハツビル_1F　☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

- 9/17　19:00 サムスピ 天下一剣客伝 ランバト
- 9/23　17:00 サムスピ 天下一剣客伝 2on2
- 毎週月曜　15:00 ランブル2 定額フリー対戦会
- 第1,第3土曜　15:00 ランブル2 ランダム2on2
- 第1,第3土曜　16:30 ランブル2 ランバト
- 第2,第4土曜　15:00 旋光の輪舞 大会
  - ◆第2土曜は2on2、第4土曜は個人戦を開催
- 第2,第4土曜　16:30 メルティブラッド 大会
  - ◆第2土曜は2on2、第4土曜は個人戦を開催
- 第2,第4土曜　19:00 ソウルキャリバーⅡ 大会
- 毎週日曜　10:00 対戦ゲーム定額フリー対戦会
  - ◆対象タイトルは鉄拳5、メルティブラッド、SFⅢ 3rd、1タイトル500円

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208

- 9/3　20:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
- 9/4　15:00 ピシバシチャンプオンライン 大会
- 9/10　20:00 GGXX #RELDAD 大会
- 9/11　15:00 ポップンミュージック12 いろは 大会
- 9/17　20:00 ガンダムSEED 大会
- 9/18　15:00 メルティブラッド 大会
- 9/24　20:00 GGXX #RELDAD 大会
- 9/25　16:00 マジックアカデミー2 大会

和歌山県

★ピタゴラスMQ
和歌山市加納319-1　☎073-472-3566
http://pita-mq.com/

- 9/3　19:00 メルティブラッド 2on2
- 9/10　19:00 GGXX #RELDAD ランバト
- 9/17　20:00 ガンダムSEED 2on2
- 9/23　19:00 メルティブラッド 2on2
- 9/24　19:00 GGXX #RELDAD 3on3
  - ◆GGXX SLASHで開催の可能性あり

中国・四国

島根県

★ゲームスポット ハロウィン
出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731

- 9/18　19:00 鉄拳5 大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新蔵屋敷前5-194　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

- 9/3　20:00 カプエス2 大会
- 9/4　15:00 メルティブラッド 大会

大阪府

★チャレンジャーガムガム
吹田市岸辺南1-24-9　☎06-6317-0433

- 毎週土曜　18:00 鉄拳5 大会
  - ◆じゃんけんで、コンパネ決定権か、ステージセレクト権を選択

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072

- 9/3　18:00 GGXX #RELDAD 大会
- 9/4　18:00 三国志大戦 大会
  - ◆店内対戦モードで開催、定員16名
- 9/10　18:00 メルティブラッド 大会
- 9/11　18:00 ガンダムSEED 大会
- 9/17　18:00 GGXX #RELDAD 大会
- 9/18　18:00 鉄拳5 大会
- 9/24　18:00 メルティブラッド 大会
- 9/25　18:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会

※詳細は店舗にて

★チャレンジャー京橋店
大阪市都島区東野田5-1-19　☎06-6135-7610

- 9/3　17:30 メルティブラッド 2on2
- 9/17　17:30 鉄拳5 2on2
- 9/24　18:00 SFⅢ 3rd 大会
- 毎週金曜　開店～ SFⅢ 3rd 筐体タイムレンタル
  - ◆1時間600円
- 毎週日曜　開店～ メルティブラッド フリープレイ 大会
  - ◆4名以上参加で開催、一人3時間300円

※ 大会はすべて参加費100円、内容に変更の場合あり、詳細は店舗にて

★チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23_コア扇町ビル_1F　☎06-6357-6677

- 9/4　17:00 GGXX #RELDAD 大会
  - ◆参加無料
- 9/11　17:00 ガンダムSEED 2on2
  - ◆参加費1チーム100円
- 9/17　17:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
  - ◆参加無料
- 9/18　17:00 メルティブラッド 2on2
  - ◆参加費1チーム100円
- 9/24　17:00 鉄拳5 大会
- 9/25　17:00 MJ2 大会
  - ◆参加資格五段以上、参加費300円

※未入荷、参加者不足などの場合は中止の可能性あり、受付は開始30分前までに店奥のカウンターにて

★難波アババ
大阪市中央区難波3-2-34　☎06-6636-7638

- 9/17　15:00 旋光の輪舞 2on2
  - ◆一人でも参加可能、女性限定

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名　●主催者　●参加資格、参加方法　●ルール　●開催場所＆日時　●連絡先　●イベント担当者名
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。ユーザー主催の場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締め切り日は毎月５日頃となります。初めて掲載をご希望される場合は、詳細をお伝えしますので、一度編集部までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1（株）エンターブレインアルカディア編集部 イベント準備会 係
TEL：03-3265-7156　FAX：03-3265-7340
MAIL：location@arcadiamagazine.com

『全国猛者探索委員会』発！

今月の猛者たち

強くなるための第一歩とは？

何カ月も結果を見ていると、各店舗(or各地域)に、常勝といえるようなプレイヤーが居るのがよく分かります。強くなるためには、彼らとコミュニケーションを取ってみるのもいいかもしれません。"強豪"と呼ばれるプレイヤーほど、ゲーセンでできた友人が多いようですよ。

全国猛者探索委員会最高幹部会

●北海道・東北

■深川セントラルボウル(北海道)

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル 7/24・12名
優勝:レナス
2位 夜露死苦仮面　3位 D.K

■ゲームパラダイス パインズ(宮城)

◇ヴァンパイアセイヴァー 大会 7/17・13名
優勝:ヤサイ(サスカッチ)
2位 破壊王始末屋　3位 WHO

●関東

■桜の牧アミューズパーク(茨城)

◇鉄拳5 大会 7/2・22名
優勝:キャロ(フェン)
2位:虹リオ

◇VF4 FT 大会 7/9・12名
優勝:ご意見無用(レイ)
2位:わん

◇鉄拳5 ランダム2on2 7/16・20名
優勝:メリケンサック／キャロ(フェン)、脂身(ファラン)

◇Duelling the KOF予選 7/17・41名
・KOF'98
優勝:いなり／いちく、び、たまはち
・KOF 2000
優勝:いなり／いちく、たまはち
・KOF 2002
優勝:柏木部02班／なぎへ～、とんかつくん。、コウ9999

◇鉄拳5 木人限定 大会　7/30・16名
最速木人@肉ジェット
2位.木人肉

■埼玉ボビー (埼玉)

◇VF4 FT ランバト3on3 7/2・39名
優勝:男盛り／アギタン(カゲ)、千人斬り(カゲ)、ちくりん(ベネッサ)

◇GGXX #RELOAD ランダム3on3 7/3・24名
優勝:サイクス(ソル)、燕(カイ)、まちゃぼー(カイ)

◇メルティブラッド 大会 7/9・24名
優勝:K猫(暴走アルクェイド)

◇KOF 2002 ランバト 7/10・16名
優勝:fan104

◇VF4 FT ランバト3on3 7/16・39名
優勝:ソニックビーム松戸／バリアン助川(ジャッキー)、松平清康(ラウ)、ごなつよ(ラウ)

◇鉄拳5 3on3 7/17・51名
優勝:ピカOEカーニバル／マッハ(ポール)、KEN (レイヴン)、オウム(マードック)

◇メルティブラッド ランダム3on3 7/23・36名
優勝:ゆきのせ(遠野秋葉)、たじまん(吸血鬼シオン)、SEM-TEA.Jr (レン)

◇KOF 2002 ランバト3on3 7/24・24名
優勝:お茶とゆかいな仲間達／fan177お茶、fan176シマケン、fan179ハマタク

◇鉄拳5 5on5 7/31・115名
優勝:浅野の一声で集まりました／垂れ乳巌竜(ジャック5)、浅野(シャオユウ)、ミシマスター (ヘイハチ)、HASE (スティーブ)、TERU (レイヴン)

■アミューズメントエース津田沼(千葉)

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル 7/24・18名
優勝:サトウ
2位:プリメエラ　3位 クー

■メッセ102 四街道店(千葉)

◇鉄拳5 大会 7/2・16名
優勝:HASE (ニーナ)
2位 ブラ夫　3位 ジャムヲ

◇SFⅢ 3rd 大会 7/8・15名
・個人戦
優勝:まぐニート(リュウ)
2位 ピノAB7　3位 DJ INGRID
・ランダム2on2
優勝:カドカワ(リュウ)、まぐニート(ダッドリー)
2位 ウモェ・タック風　3位 DJ INGRID、ユオ

◇メルティブラッド 大会 7/17・37名
優勝:非モラリスト(遠野志貴)
2位:レイヴン@XEPHER厨　3位 ガリィ

◇GGXX #RELOAD 大会 7/22・16名
・個人戦
優勝:ウメ兄(ザッパ)
2位:ミニ　3位 アッカム
・ランダム2on2
優勝:ところてん(カイ)、コウ(ジョニー)
2位 アロハ、アッカム　3位 ホクツ、ウモェ

◇カオスブレイカー 大会 7/30・11名
優勝:遠近(ンシドル、ナーガル、マーラ)
2位 じおっさ　3位 ヤマハ

■大久保アルファステーション(東京)

◇メルティブラッド 大会 7/10・46名
優勝:茄子(シオン)
2位 アーノ　3位 かも

◇旋光の輪舞 大会 7/17・21名
優勝:みたすき@サルベーションズ(ベク、B)
2位 EKD@サルベーションズ　3位 気象庁

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル 7/24・18名
優勝:シンディ (コッペリア)
2位 ARK　3位 ミスティ

■立川ゲームオスロー第5店(東京)

◇ポップンミュージック12 大会 7/3・32名
優勝:ナナシ
2位 サカタ

◇メルティブラッド ランバト 7/9・35名
優勝:ゲット(遠野秋葉)
2位 安宅　3位 織

◇パカパカパッション2 大会 7/17・12名
優勝:風呂
2位 ラブレス　3位 RAK

◇メルティブラッド ランバト 7/23・2D名
優勝:芳乃(レン)
2位 めんま　3位 つね

■ラビリンス(東京)

◇メルティブラッド ランダム2on2 7/16・34名
優勝:近神親衛隊A ／たー@レン会長(レン)、苦(翡翠&琥珀)
2位:アルミ缶　3位 青子強化キボンヌ

◇メルティブラッド ランダム2on2 7/30・1B名
優勝:あーとデ／あー (遠野志貴)、デ(遠野秋葉)
2位 またしてもウニナベ　3位 田中とシャカ

■ゲームファンタジア茅ヶ崎店(神奈川)

◇鉄拳5 大会 7/16・10名
優勝:ケンシロウ(ポール)
2位 ヤマダ

●中部

■アミューズメントアズプレス(富山)

◇餓狼伝説5P 3on3 7/2・12名
優勝:マスクドCPU ／ MAX・相澤(ギース)、MAX・波多野(チン)、ちゃう君(クラウザー)
2位 ボマー塾

◇リアルバウト餓狼伝説2 3on3 7/16・21名
優勝:魁・龍虎外伝塾／三浦(クラウザー)、NEO (ビリー)、サンタブ(リック)
2位 JUMP　3位 中華ハリソン、魁!ボマー塾

◇GGXX #RELOAD 5on5 7/17・25名
優勝:はいはいワロスワロス／シン・アスカ(ジョニー)、天獄(カイ)、天空のキラ(ディズィー)、縄(スレイヤー)、かくさん(チップ)
2位 第1女子高生発見

◇スーパーマッスルボマー 大会 7/23・14名
優勝:BBT (ハガー)
2位 NEO　3位 かくるる、でぶくん

◇スーパーマッスルボマー 大会 7/30・12名
優勝:でぶくん(オルテガ)
2位 BBT　3位 三浦、じゃり

■アミューズランド ガディス(富山)

◇ティンクルスタースプライツ 大会 7/3・10名
優勝:東
2位 若葉マーク

◇Duelling the KOF予選 7/23
・KOF 2000・10名
優勝:tanisinn ／田沢、山下
2位 MIYABI ／ A-10、ゲン
・KOF'98・21名
優勝:夜咲蘭は天使チーム／ 4℃、YMT、ハンガー)
2位 本間プロダクション／望月、チャバ王
・KOF 2002・23名
優勝:大日本帝国軍／ MIKAOO、うざキャラHG、牛田
2位 北陸三県／イノケン、がちょ

●近畿

■ゲームプラザ VIP茨木(大阪)

◇カプエス2 大会 7/2・23名
優勝:Jr (ベガ・ブランカ・バルログ)
2位:チャリ　3位:ライ

◇カプエス2 2on2 7/2・24名
優勝:ライ(舞・響・サガット)、ガレ(ベガ・京・サガット)
2位 ナカニシ　3位 ひそむパワー

◇スペクトラル VS ジェネレーションズ 大会 7/3・16名
優勝:タスク(ヒロ)
2位 イルク　3位 なかがわけ

◇ランブルフィッシュ 2 大会 7/9・18名
優勝:K.O (ボイド)
2位:K.I　3位:イギー

◇メルティブラッド 大会 7/10・19名
優勝:P・T・C (有馬都古)
2位 YUU　3位 ロロ

◇ヴァンパイアセイヴァー 大会 7/16・22名
優勝:ハイタニ(サスカッチ)
2位 だら　3位 ヤンキー

◇鉄拳5 大会 7/17・10名
優勝:モン(ジャック5)
2位 ロロ　3位 天国

◇GGXX #RELOAD 大会 7/18・12名
優勝:佐々木(エディ)
2位 バンビー　3位 クシナ

◇月華の剣士2 大会 7/23・20名
優勝:でー (楓)
2位 徹生　3位 京都人

◇月華の剣士2 キャラ&剣質ランダム大会 7/23・20名
優勝:イルク(雪・技)
2位 ソルマック

◇ジョジョの奇妙な冒険~未来への遺産~ 大会 7/24・10名
優勝:遠距離専門(ホルホース)
2位 かいしげ　3位 マサハル

◇ランブルフィッシュ 2 大会 7/30・12名
優勝:クロミト(ミト)
2位 南　3位 天啓の幻

◇ストリートファイター ZERO3 大会 7/31・17名
優勝:OARK(元)
2位 マジカル　3位 カントナ

◇ストリートファイター ZERO3 2on2 7/31・17名
優勝:UFO&モンテ／クラッシャー (かりん)、マジカル(かりん)
2位 リフティング

■ゲームDINO 阪急茨木店(大阪)

◇GGXX #RELOAD 大会 7/3・10名
優勝:佐々木(エディ)
2位 たいそん　3位 みえはる

◇GGXX #RELOAD 大会 7/16・13名
優勝:たいそん(エディ)
2位 GONP　3位 みうあ

◇メルティブラッド 大会 7/23・1D名
優勝:ロロ(七夜志貴)
2位 暁　3位 ノヴァ

◇GGXX #RELOAD 大会 7/3D・11名
優勝:小兎(メイ)
2位 GONP　3位 ノヴァ

◇鉄拳5 大会 7/17・15名
優勝:凹凸(デビルジン)
2位 とべ!!　3位 セコクマ

■GAMEPOINTシャトー EX (大阪)

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル 7/24・16名
優勝:なが
2位 ローザ　3位 コソ

■チャレンジャー関大前店(大阪)

◇三国志大戦 対戦会 7/2~3・16名
総合優勝:ソリッド

◇メルティブラッド 大会 7/9・16名
優勝:ふともも(シオン)
2位 はま～　3位 PTC

◇GGXX #RELOAD 大会 7/16・21名
優勝:六合(梅喧)
2位 コウリュウ　3位 しおポポン

◇メルティブラッド 大会 7/23・16名
優勝:コンラッド(遠野志貴)
2位 クボソー　3位 エース

◇GGXX #RELOAD 大会 7/30・21名
優勝:TOMOI (ザッパ)
2位 リセ　3位 佐々木

■チャレンジャー土居店(大阪)

◇VF4 FT キャラランダム大会 7/9・12名
優勝:三丁目
2位 たかぴー　3位 ボクタイン

◇Zガンダム DX 大会 7/24・16名
優勝:パーパ(ギャプラン)、白い彗星(ガンダム)
2位 ムーティーマン、三連ジム　3位 ツツイ、フクダ

■チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)

◇鉄拳5 大会 7/3・25名
優勝:こがっち&下僕たち(フェン)
2位 KOG☆彡　3位 doru-k

◇GGXX #RELOAD 大会 7/10・10名
優勝:上村(エディ)
2位 ダーク　3位 座長

◇メルティブラッド 2on2 7/17・42名
優勝:シュウはロリ(・∀・)コン／シュウ@レンスキー (レン)、シュウのお茶汲み(遠野秋葉)
2位 あ ／ nekeo、GO1　3位 D・C・S・S ／ SBT、KOTORI

◇Duelling the KOF予選
・KOF'98 3on3 7/24・18名
優勝:ラフォレンジャー／うえぴー、ラフォーレ、ジャア)
2位 土居キングダム　3位 ダイエー6階チーム
・KOF 2002 3on3 7/30・39名
優勝:キュキュっとな☆／かおる、前B、モッコ
2位 レッツゴー3匹　3位 アポロ治安部隊
・KOF 2000 2on2 2on2 7/30・12名
優勝:アーマーまぁまぁ (かおる、前B)
2位 あっきー　3位 Sくまファイトクラブ

◇MJ2 大会 7/31・16名
優勝:将棋十段
2位 魚群～サム登場　3位 新庄 香耶

■KO-HATSU (コーハツ)(大阪)

◇メルティブラッド 大会 7/9・26名
優勝:どれみふぁでぐち(有馬都古)
2位 きむぅ

◇ソウルキャリバーⅡ 大会 7/9・10名
優勝:さるすべ(アスタロス)
2位 DAI　3位 自動人形

◇スペクトラル VS ジェネレーション 大会 7/16・11名
優勝:キース(クライス)
2位 気分屋気侭

◇ランブルフィッシュ 2 ランバト 7/16・20名
優勝:和辻(ベアトリス)
2位 山　3位 J

◇ランブルフィッシュ 2 ランダム2on2 7/16・20名
優勝:SIG (カヤ)、中毒(ラッド)

◇ソウルキャリバーⅡ 大会 7/16・10名
優勝:さるすべ(アスタロス)
2位 DAI　3位 自動人形

◇ソウルキャリバーⅡ 大会 7/3D・11名
優勝:さるすべ(アスタロス)
2位 スレンダーババ　3位 あぶあぶ

◇ランブルフィッシュ 2 ランバト 7/3D・20名
優勝:キース(バズウ)
2位 K・O　3位 J

◇ランブルフィッシュ 2 ランバト 7/30・20名
優勝:和辻(ベアトリス)
2位 キース　3位 イギー

◇ランブルフィッシュ 2 ランバト第一期総合結果
優勝:キース(バズウ)
2位 J　3位 和辻

●中国・四国

■ゲームスポットハロウィン(島根)

◇メルティブラッド 大会 7/23・16名
優勝:ハク(遠野秋葉)
2位 エル　3位 北

■ファンタジスタ(岡山)

◇VF4 FT 3on3 7/2・24名
優勝:少年隊／少年(ラウ)、らんぶらぁ (アオイ)、カタナ(ジャッキー)
2位 COMPLETE☆PLAYERS　3位 マターリ打撃系パチもんずD壱

◇GGXX #RELOAD 7/3・14名
優勝:そら(ディズィー)
2位 DAI　3位 江國

◇サムライスピリッツ零SP 大会 7/10・17名
優勝:ユト(慶寅)
2位 ほうる　3位 Kaliya

◇メルティブラッド 大会 7/10・32名
優勝:つぶ(翡翠)
2位 腐乱拳　3位 M A

◇VF4 FT 大会 7/15・12名
優勝:べ～んず(ジャッキー)
2位 アルマジロ弟　3位 碧流パイ

◇カプエス2 大会 7/16・11名
優勝:ダーク(ミリア)
2位 ガンマ　3位 よっさん

◇KOF'98 3on3 7/17・24名
優勝:ステップ／ AMY、777、フクチン
2位 ガードしたら負けだと思ってる

◇KOF2002 大会 7/17・27名
優勝:ステップ／ 777、フクチン、チヨウ
2位 それが軍人／カジノ、レイの兄、ジャニーさん

◇VF4 FT 大会 7/23・16名
優勝:たつお(SH)
2位 ごろ猫　3位 少年

◇メルティブラッド 大会 7/24・24名
優勝:ダーク(シオン)
2位 ゲマ　3位 腐乱拳

◇メルティブラッド 2on2 7/24・2D名
優勝:ジスタ勢空気嫁!　つぶ(翡翠)、ゲマ(軋摩紅魔)
2位 無理です　3位 さがりよし

■ナムコプリッズ広島店(広島)

◇鉄拳5 大会 7/17・24名
優勝:いっぱち(ロウ)
2位 ぴよひこ　3位 さき

●九州・沖縄

■アミューズメントスペース MAHODO (福岡)

◇メルティブラッド 大会 7/9・38名
優勝:ヤズ(琥珀)
2位 逆転裁判　3位 マゴニア、くろわっさん

◇メルティブラッド 2on2 7/10・44名
優勝:逆転さいたま／さいたま@毒男(遠野秋葉)、逆転裁判@小林萌エ(レン)
2位 魔女の宅急便／ヤズ@キキ、ヒビキ@ジジ
3位 ぎんぎんのヨル／ピンピン、親父頑張れ／アキ、ツララ

◇旋光の輪舞 大会 7/16・24名
優勝:SHU2 (ツィーラン、B)
2位 S　3位 かがみ

◇ソウルキャリバーⅡ 大会 7/23・12名
優勝:原素子(アスタロス)
2位 やさぐれ　3位 さねぽん

◇GGXX #RELOAD 大会 7/30・17名
優勝:TAK (ポチョムキン)
2位 ジュージ　3位 BAKI

■セイタイトー長浜(福岡)

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル 7/24・24名
優勝:カレン・S
2位 ジン　3位 Sherry

■楽市楽座佐世保店(長崎)

◇アヴァロンの鍵 大会 7/17・13名
優勝:Luna
2位 フェンリル　3位 南渡奈玖

◇三国志大戦 大会 7/18・16名
優勝:金立
2位 ぱんぷきん♪　3位 翔影、マコマコ

◇ゾイドインフィニティ EX大会 7/24・12名
優勝:がるど
2位 えろしれい　3位 ヒデ

今月の猛者紹介！

今月は、7月30日に富山・アミューズメントアズプレスで開催された『スーパーマッスルボマー』大会の結果をお届け。優勝を決めたのは、オルテガ使いの「でぶくん」。
同店で開催される大会は、レゲーであることがほとんど。「最近の新しいタイトルより、古いタイトルの方がウケがいい」ことすらあるそうです。いつもは新作で対戦している人も、たまにはこういう古いタイトルの大会に出たりすると、ひと味違った楽しさがあるかも!?

優勝した「でぶくん」。開催タイトルといい、優勝者近影といい、もうネタだらけです(笑)。

ハイスコア
全国集計

7月18日
締め切り分

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない

そんな想いから始まったのかもしれない。

ここにいる自分を認めてもらうため。

あいつには絶対負けたくないから。

ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

19,835,670

CYR-WAR

個人申請 カプセル(東京)

スピカ★アドベンチャー

巻き込め連爆、大量得点!

本作は目新しい要素満載のアクションゲーム。主人公の武器でもある"傘"を広げて滑空したり、地形の扇風機で上昇したりとさまざまなアクションを駆使して進んでいくのがポイントだ。

通常のステージではフィールド内のゴール地点にたどり着けばステージクリアだが、ボスステージではボスを倒すことができればクリアとなる。

スコア稼ぎの方は、敵を倒したときにコンボ数と誘爆数のそれぞれに対して倍率がかかるため、多段ヒット後に敵を誘爆させるというパターン作りが最も重要とのこと。例えば、通常100点の敵を4HITで倒すと400点となり、さらに3連鎖で倒した場合は100×4HIT×3連鎖で1200点となる。

ちなみに、本スコアのルート選択は[A→B→D→G→I]となっており、最終面であるIステージのボス戦で、かなりの点数を稼いでいる。

ちなみに「WAR」氏いわく『1000万点の桁があって、カンストしなかったのでホッとしました』とのこと(笑)。

タイム

5'16"24

DSK

GAME41 (北海道)

スペクトラル VS ジェネレーション

密着状態で魔召・煉獄を当てろ

本作はCPUにラウンドを取られると、次ラウンドの開始タイムが、負けたラウンドの開始タイムに戻るという、タイムアタック系のゲームには非常に珍しい仕様となっている。

つまり速く倒すのに失敗したラウンドは、わざと負けたり、ゲージをためるためにわざと負けるといった方針で最速タイムを狙っていくというわけだ。

今回の最速キャラはヒロ。[B→C→ジャンプB→C→(相手に密着)→魔召・煉獄]というパターンをメインで使っているようで、1ゲージ使用する超必殺技「魔召・煉獄」は威力は高いが、リーチが短く相手に密着しないと当たらないため、このあたりをどうするかがポイントになった模様。

ただし、本作は一定期間稼動するとALLクリア後のランキング画面でタイムが表示されず、ネームエントリーもできないという現象が報告されている。

この現象はバックアップをリセットすると解消されるので、ぜひ参考にしてほしい(情報提供:プチてんし氏)

鋳薔薇

ケイブの新作、ついに集計開始

本作のスコアアタックにおいて、勲章アイテムを最高得点の1万点に育て、これを落とさずに回収していくのが最も分かりやすく、そして重要なポイントだ。

これに加え、敵キャラや地上物の中には、ショットで壊すよりもボムで壊した方が得点が上がったり、勲章を出すものがある。この条件を調べておくことも、トップを取るための条件だ。

また、ボスや中型機には、ひと目見ただけでは分からないほど多くのパーツが付いている。これらを取りこぼさずに、しっかり破壊していけば大きな得点につながるのだ。

そして、本作のスコアアタック最大の山場となるのがボス戦だ。3面ボス戦でのザコ破壊点稼ぎや、4面ボスのミサイル破壊点稼ぎなどで粘って稼ぐのは、既に必須事項となっている。特にラスボスの最終形態は、ザコ敵が大量に出現するので回収できる勲章の数も多く、100万点単位の差が付くほどだ。

ただし、本作にはランダム要素が多く、3面の列車の車両にコンテナが出現するかどうかや、ボスで稼げる攻撃モードになるかは完全に運任せになっている。同じように失敗無くプレイしたとしても、一番運のいい時と悪い時では4面クリア時のスコアで、実に200万点ほどの差が発生してしまうのだ。このあたりは割り切ってプレイするしかないだろう。しかし、運よくスコアが高いときは、後半面でのプレッシャーはかなりのものに違いない。

【1P側】【2P側】のスコアを見てみると、【1P側】のトップはスタート決定によるノーマル機体。【2P側】はショットは強いが元の移動速度が遅いため、勲章が回収しにくいせいか、A+B決定による移動速度が上昇する機体を使用している。

初回となる今回の集計では、【1P側】で〝大御所〟「長田仙人（おさだせんにん）」氏を押しのけ、〝九州の安定男〟「お茶マニーKMT」氏が堂々トップを勝ち取ったわけだが、集計はまだ始まったばかり。今後も二人によるデッドヒートは必至だ。

また、2P側は〝シューティング界の貴公子〟という名をほしいままにしている「D.S.麻生」氏の独壇場。スコアネームから、今回のスコアを出すのに相当苦労した様子がうかがえますが、ぜひ引退せずに続けてほしいところ(笑)。

1P側

順位	スコア	スコアネーム	店舗
TOP SCORE	16,552,000	WSM-お茶まにあ-KMT	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計（熊本）
2位	16,219,910	LAOS-長田仙人	えの木（高知）
3位	15,921,890	俺も仙人だ！菊○仙人T.B	デイトナIII（埼玉）
4位	14,115,020	予選落ち	マットマウスパートII（神奈川）
5位	13,596,070	MKN-YUE-OTK	トライアミューズメントタワー（東京）

2P側

順位	スコア	スコアネーム	店舗
TOP SCORE	15,687,000	こんなクソゲー2度とやらん！D.S.麻生	個人申請 セブンアイランド（神奈川）
2位	9,088,680	ビタミンP	ハイテクセカ盛岡（岩手）
3位	9,004,620	まんじゅう	GAME'S MILK（京都）
4位	8,895,360	LYH	個人申請 ニューマンモス（三重）
5位	8,515,910	ありがとう	レジャーパレス（北海道）

ザ・ランブルフィッシュ2	ヴィレン	1,086,490	モカキュ	えの木(高知)
	ゼン	1,241,230		
	タイフォン	1,035,540		
	バズウ	831,170		
	ボイド	965,420		
	ラッド	1,251,460		
	グリード	942,200	Y-S	
	シェリル	1,176,450		
	ハザマ	1,122,330		
	ベアトリス	1,242,310		
	ヒカリ	1,235,730	プチてんし	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計(熊本)
メルティブラッド アクトカデンツァ 旧Ver.	シエル	3,558,700	ライトニングやらなくていいから。常連一同	デイトナⅢ(埼玉)
	シオン	3,162,300	菊○仙人TB@ 他人のパターンは俺のもの	
	レン	2,758,400	「仙台育ち」テイクA&テイク8で爆速仕様	
	ワラキアの夜	3,000,400	T.8とはギブアンドテイクの関係は無理。	
	遠野志貴	3,914,500	パターン?自分で作るわけがないね。T.8	
	弓塚さつき	2,851,900	新聞配達モードとヤマト運輸モードで1G連	
	七夜志貴	4,980,300	T.8の猫アルク誰かが潰すことを希望。	
	蒼崎青子	3,023,800	T.8は他人のパターン盗むから早く帰って	
	暴走アルクェイド	3,660,400	勝手に逝ってろボケ!何がメイドだ!T.8	
	翡翠&琥珀	3,655,800	喫茶メルカド冥土Dayスパイvsスパイ風	
	翡翠	3,375,500	茜色より瑠璃色メイドPPP-T.B	
	軋間紅摩	5,002,600	他人のパターンでスコアを出す男T.8	
	遠野秋葉	4,117,600	KOL委員ちょ	個人申請 バロ盛岡店(岩手)
	赤主秋葉	3,858,900		
	有間都古	4,203,200		
	琥珀	4,463,100		
虫姫さま	ウルトラ(装置あり)	942,157,712	ダメK.K あと六千万が遠い…	グッデイ21 (東京)
	ウルトラ(装置無し)	569,277,647	がっきー	ゲームプラザキューティ(大阪)
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズDX	チーム・エゥーゴ	81,569	ヒビキ K助	ゲームBOX.Q2 (愛知)
	シングル・ティターンズ	55,622	ダイスケ@つかさタンハァハァ	個人申請 Do21 (秋田)
	チーム・ティターンズ	84,984	エスマル(サク) べべべーべ・ベイソン	
TETRIS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	WORLD-MASTER	5'58"36	「テト鬼」コーリャン	個人申請 Pier21小平店(東京)
	WORLD-SHIRASE	6'01"00		

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
バトルギア4	初級 順走	2'31"541	.Z.	ジョイテックスクエア中川店(愛知)
	上級 順走	3'37"432	TAKE	
	中級 順走	3'03"850	WEST	
	超上級 順走	3'04"976	REIA	
	弩級 順走	3'47"145		
お手並み拝見FINAL	ZOO KEEPER	868,500	っポイ!	ゲームブルース(岐阜)
ファスト アンド フューリアス	タイム	1'22"12	たら。	個人申請 オークランドシティ津店(三重)
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2	新環状 右回り	4'38"925	ケーースケ	ドリームタウン二見店(兵庫)
	新環状 左回り	3'40"168	チームKK	
旋光の輪舞 旧Ver.	カレル・ヴェルフェル	44,076,460	マーク@プて教団	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計(熊本)
	ツィーラン	45,395,460	ツィーきゅん、ボクとせっく(ry	グッデイ21 (東京)
	ファビアン・ザ・ファストマン	43,918,520	「サントラまだですか?」	ゲームスタジオキューブ(東京)
	ベク・チャンポ	46,468,810	ぐるーおん研究会会長TEN	東京レジャーランド小岩店(東京)
	ベルナ	41,452,030	「ボダソやりてぇ」	ゲームスタジオキューブ(東京)
	ミカ・ミクリ	50,102,310	8ロック1810万は、まだですか?	
	リリ・レヴィナス	41,503,720	メタルブラック音が聞こえん…	
	三条 櫻子	46,031,220	tarou	グッデイ21 (東京)
雷電Ⅲ	1Pプレイ	18,481,670	T.Bのパターン作成能力の高さに脱帽です	デイトナⅢ(埼玉)
	ダブルプレイ	20,482,320	服部(左手/右手)	ゲームBOX.Q2 (愛知)
ゴーストスカッド Ver.A		1,079,640	対テロ特殊部隊テラバリオス withゾンビ	個人申請 GAME OFF 四日市(三重)

講評

今回は**バトルギア4**から。今作でも壁に車体を接触させて減速するテクニックは健在のようです。シリーズ恒例の隠し車種、隠しコースの存在も予想され、盛り上がりは間違い無いでしょう。

ファスト アンド フューリアスは隠し車種解禁でタイムも大幅に縮みました。これまでトップを走り続けてきた「RDX」氏に対して、三重県の古参「たら。」氏が5秒の大差を付けてトップを奪取。氏によると『対向車出現など、運の要素が大きいが、縮む余地はかなり少ない』そうです。

旋光の輪舞 旧Ver.はB.O.S.S.の全破壊が必須事項となってきています。後半面でタイムとライフをどれだけ多く残せるかがポイントですが、CPU次第でどうにもならない場合などが多々あり、早くも〈運待ち〉になっている状況です。そんな中、ゲームスタジオキューブの「P.B」氏が今回も4部門トップと驚きの強さを見せ付けています。『ベク・チャンポ』のトップ「ぐるーおん研究会会長TEN」氏によると、通常時はスィートロール、ボス戦はビタースイングを主に使っているそうです。

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズは使用機体がシャア専用ゲルググ。味方CPUを敵に破壊してもらって、覚醒を1ステージで2回使うというパターンでスコアを出しています。『チーム・ティターンズ』は地上、宇宙共にハンブラビ×2を使用したスコア。ルートFというところも変化は無いようです。

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナーあてに送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。

※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX（03-3265-7340）でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名：鉄拳5　集計部門（キャラ・コースなど）：タイムアタック

スコア（タイム）：0'45"20

面数：ALLクリア　難易度：工場出荷設定（完全ノーマル）

備考：サン・ボール使用
連付き（シンクロ99連）　同付き

達成日：2005年　2月　14日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ノーダメージボーナスが大きいので常にパーフェクト狙い。崩拳を基本に攻め込み、相手の起き上がりに慢性龍王拳を重ねています。CPUに女キャラが出ると、出血多量で死亡確定。そんときはあきらめます。

一人目終了時……0'02"41　二人目終了時……0'10"03
三人目終了時……0'21"09　四人目終了時……0'30"51
五人目終了時……0'35"02

ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア 半蔵門店　電話 03-3265-71××

住所 東京都千代田区惨番町×-×

スコアネーム（最大20文字）：鉄拳王

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長 鈴木 雅弘 ㊞

⬅ 個人申請ハガキ記入例

お詫びと訂正

アルカディア9月号（No.64）ハイスコア全国集計において『メタルスラッグ2』のスコアが誤っていました。正しくは以下の通りとなります。

ここに訂正すると共に、関係者の皆さま、および読者の皆さまにお詫び申し上げます。

メタルスラッグ2	8,720,340	大牟田移住記念！ゴースト骨塚	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)

翼神	HAWK	2522京7318兆2224億6048万8350	中野龍三	個人申請 タイトーイン町田中央(東京)
鉄拳5	カズヤ	1'32"16	ALZ-無毛地帯㊗	GAME'S MILK (京都)
	シャオユウ	3'05"70	アナウメマン	GAME'S MILK (京都)
	ジャック5	1'37"90	アナウメマン	GAME'S MILK (京都)
	ニーナ	1'42"31	アナウメマン	GAME'S MILK (京都)
	マードック	2'07"71	アナウメマン	GAME'S MILK (京都)
	ファラン	1'24"71	ALZ-無毛地帯㊗	GAME'S MILK (京都)
	フェン	1'58"80	ALZ-無毛地帯㊗	GAME'S MILK (京都)
	アスカ	1'52"41	ノースフライトと種付け希望！桜 爆進王	ABABA天神橋店(大阪)
	キング	2'05"18	エイシンバーリンと種付け希望！桜 爆進王	ABABA天神橋店(大阪)
	クリスティ	2'07"58	○○○○○○と種付け無理です！桜 爆進王	ABABA天神橋店(大阪)
	レイヴン	2'05"73	トーワダーリンと種付け希望！桜 爆進王	ABABA天神橋店(大阪)
	スティーブ	1'45"60	京橋店のスタッフの皆様に感謝	個人申請 チャレンジャー京橋店(大阪)
トライジール		5,387,620	Minadeen ACF	GAME'S MILK (京都)
ゴーストスカッド Ver.A		1,079,640	対テロ特殊部隊テラバリオス withゾンビ	個人申請 GAME OFF 四日市(三重)
青春クイズ カラフルハイスクール		47,792	せーいち@ベイビーピーナッツ	デイトナⅢ(埼玉)
サイヴァリア2	シューティング	123,397,000	KACHIKUの家畜(68K)	グッデイ21 (東京)
	バズ	207,011,900	OZN-ENST	ゲームファクトリーマグマ川越店(埼玉)
頭文字D Arcade Stage Ver.3	妙義左回り	2'52"909	RRL-渋谷英毅	イミグランデ 相模原店(神奈川)
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプA	477,186,143	和匠庵カステラ@㊅㊇	マットマウスパートⅡ(神奈川)
頭文字D Arcade Stage Ver.2	赤城下り	2'11"879	ドモン@KSSP	イミグランデ 相模原店(神奈川)
式神の城	???	5,528,691,170	二番の男@偽ですが一応……	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS	ノーマル	614,459	JUN	グッデイ21 (東京)
ギルティギア イグゼクス	テスタメント	18,924,600	公務員的妥協スコアG.M.C.OUO㊗	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)
ストリートファイター EX2	リュウ	3,437,000	ゴールデン小雪	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
Gダライアス	ラムダ	32,001,470	F.F.J.-FFJ	個人申請 ピーエルシー大久保(千葉)
ギターフリークス 8thMIX	スタンダード	401,370,000	北部	ゲームランド おにごっこ(三重)
メタルスラッグ2		8,807,650	ゴースト骨塚リーダー復活して!!	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計(熊本)
龍虎の拳2	Mr.BIG	3,467,380	D.I	ゲームプラザキューティ(大阪)
スーパーストリートファイターⅡX	フェイロン	2,843,200	顔射 O～	個人申請 ジャンボ(東京)
	バルログ	1,866,200	橙の薙刀RMN？-SST-坪井経○○○湖	ゲームファクトリーマグマ川越店(埼玉)
ストームブレード		6,373,120	戦国人	ドリーム・ダウンタウン合同集計(宮城)
ストライカーズ1945Ⅲ	震電	3,208,000	M.T	大久保アルファステーション(東京)
戦国エース	ジェーン	1,932,200	戦国人	ドリーム・ダウンタウン合同集計(宮城)

テトリス・ザ・グランドマスター3 テラー インスティンクトは、これまた「コーリャン」氏の独壇場になってきました。MASTERはレベル600ほどでブロックの落下速度が最高になるが、実はその後もレバーを下に入れていると、さらにスピードが上がっていく現象が確認されています。また、8月号の講評に誤りがありましたので、この場を借りて訂正致します。正しくは『SIRASEのレベル1000以降はブロックの種類が変わって単色になり、ブロックの形が色で識別できなくなる』でした。

「コーリャン」氏にはいろいろとご迷惑をおかけ致しました。お詫び申し上げます。

サイヴァリア2の【バズタイプ】は予選、グルーオン共に進化してきたパターンの集大成ともいえるスコアになっています。グルーオンのバズ数が11万9000にもなっているのには、非常に驚きです。

Gダライアスは、最終面ボス「ライトニングコロナタス」の耳パーツを、αビームで破壊するパターンが発覚した後もスコアを伸ばしてきましたが、ここにきて〈安定〉を捨て、3800点アップのパターンを導入したことにより、大台突破を果たしています。

ストライカーズ1945の【震電】は、2周目5面の中ボス戦で新パターン構築により砲台を10個壊したものの、真ん中が自爆してしまいます。そのため1万5千点落ちのスコアになっています。さらに2周目で三カ所のパターン変更で、さらに伸ばしていけるようです。

7月19日
時点

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。ピタゴラスMQは、和歌山県唯一のハイスコア掲載店舗。ビデオ撮りが可能であるなどスコアを伸ばすための環境もそろっており、今後に期待したい。

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鋳薔薇（1P側）	13,596,070	MKN-YUE-OTK	ALL 1P B決定
2	スピカ★アドベンチャー	8,428,190	UMC（鮒鮨）	ALL 下コースインフレがっかり
3	トライジール	5,343,380	トラキチUMC（ふなっこ）	ALL 通常機体1P側 100%×6
4	旋光の輪舞（ベク・チャンポ）	43,897,430	ぐるぐるちゃんぽ研究会（ぐる研）TEN	ALL チャンポB
5	雷電III（1Pプレイ）	18,019,440	雷電お前もか…	ALL

ゲームセンタードリーム＆DOWN TOWN合同集計

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東西ビル 81（ゲームセンタードリーム）宮城県仙台市青葉区中央1-7-6 西部ビル 1F（DOWN TOWN） ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鋳薔薇（1P側）	10,257,670	SSM	ALL（ダウンタウン）
2	ビートマニア・ザ・ファイナル（TECHNO）	3,975	時間を下さい。djp	ALL HS3 RAN（ダウンタウン）
3	カプコンファイティングジャム	2,560,500	MZK	ALL フェリシア ガイル（ダウンタウン）
4	中華大仙	924,600	イモムシ3号	ALL 連付（ドリーム）
5	虫姫さま（ウルトラ　装置あり）	275,512,069	イモムシ	S面（ドリーム）

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鋳薔薇（1P側）	10,238,090	焼肉のたれ	ALL
2	鋳薔薇（2P側）	8,515,910	ありがとう	Sボス
3	ミスタードリラーグレート（インド）	601,650	いつまで続くのか！	ALL ノーミス
4	ストライカーズ194SPLUS	394,200	今がどん底？	1-4 連なしフォッケウルフ
5	ストライカーズ194SPLUS	793,500	気ままに待ってます　by 担当	1-8 連なし ZERO

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	テトリス T・A PLUS（ノーマル）	614,459	JUN	ALL 3:0S:71（全消あり）
★	サイヴァリア2（シューティング）	123,397,000	KACHIKUの家畜（68K）	ALL
★	虫姫さま（ウルトラ　装置あり）	942,157,712	ダメK.K あと六千万が遠い…	ALL
★	旋光の輪舞（ツィーラン）	45,395,460	ツィーきゅん、ボクとせっく（ry	ALL
5	旋光の輪舞（ミカ・ミクリ）	43,957,930	ミカ・ミクリはエロかわいい（眼鏡萌え）	ALL

デイトナIII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル 81 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鋳薔薇（1P側）	15,921,890	俺も仙人だ！菊○仙人T.B	ALL 連付 200万落ち
★	雷電III（1Pプレイ）	18,481,670	T.Bのパターン作成能力の高さに脱帽です	ALL
★	青春クイズ カラフルハイスクール	47,792	せーいち＠ベイビービーナッツ	ALL ミク 理論値
4	メルティブラッド アクトカデンツァ（琥珀）	3,721,200	派手に楽しく逝きますよ♥PPP-T.B	ALL 連付
★	メルティブラッド アクトカデンツァ（軋間紅摩）	5,002,600	他人のパターンでスコアを出す男T.B	ALL 連付

GAME 41

北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F ☎011-751-9772

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鋳薔薇（1P側）	11,201,010	六尺兄貴の前袋	ALL
2	旋光の輪舞（ベルナ）	34,744,850	亜鉛中毒なおくん	ALL
3	旋光の輪舞（ミカ・ミクリ）	30,383,770	いやなら止めてもいいんだぜ!!	ALL
4	大王	18,502,180	ハメ様キック×2	ALL 連付 1UP×1
★	スペクトラルVSジェネレーション（タイム）	5'16"24	DSK	ALL ヒロ

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（碓氷左回り）	2'47"585	セツナ	ALL RPS13 晴れ
2	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（赤城下り）	2'23"309	AK27W	ALL SE3P 晴れ
3	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（赤城上り）	2'29"664	TRD	ALL ST20S 晴れ
4	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（秋名下り）	3'00"955	セツナ	ALL AE86 晴れ
5	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（秋名上り）	3'10"378	N（N）	ALL GC8 晴れ

ゲームファクトリーマグマ 川越店

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	サイヴァリア2（バズ）	207,011,900	OZN-ENST	ALL グルーオン1.31 予選7510万
★	スーパーストリートファイターIIX（バルログ）	1,866,200	橙の薙刀RMN？-SST-坪井経ヨマン㊙	ALL R40 P×20 連同付 爪×2
3	虫姫さま（マニアック　装置あり）	714,335,633	隠居人＠Aボタンは偉大です!?	ALL 連付 全てにおいて70点
4	パカパカパッション2	3,501,075	ERT@96-98-96	ALL 3曲目が大変残念でした。
5	R-TYPE	2,274,500	Y.Y.Y	2周ALL 1周目終了時:160.71万落ち 連付

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スピカ★アドベンチャー	4,604,830	アンディ	ALL ABDGI
2	鋳薔薇（1P側）	10,134,460	TGA-KHC まずはここから	ALL ノーマルモード 勲章切れ×4
3	ファイナルファイト（コーディー）	2,678,470	S.T#	6面
4	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（正丸復路）	3'16"771	ハマダ	雨（昼）RX-8
5	鉄拳5 Ver.5.1	1'55"21	FEN担当	ALL ジン

ゲームスタジオ キューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	旋光の輪舞（ミカ・ミクリ）	50,102,310	8ロック1810万は、まだですか？	ALL カートリッジB 連付 Nボス×6 Fボス×6
★	旋光の輪舞（リリ・レヴィナス）	41,503,720	メタルブラック音が聞こえん…	ALL カートリッジA 連付 Nボス×5 Fボス×7
★	旋光の輪舞（ファビアン・ザ・ファストマン）	43,918,520	「サントラまだですか？」	ALL カートリッジA 連付 Nボス×7 Fボス×7
★	旋光の輪舞（ベルナ）	41,452,030	「ボダソやりてぇ」	ALL カートリッジA 連付 Nボス×6 Fボス×6
5	ビートマニアIIDX 12 HAPPY SKY	7,450	AFM	ALL FURIOUS

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル 1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電III（ダブルプレイ）	17,795,660	燃（萌）え太郎	ALL 2ミス（1機は潰し）
2	鋳薔薇（2P側）	7,323,020	クリアだけで十分です MJN-T.Y	ALL 残0
3	ポップンミュージック12 いろは（童）	361,833	やっと横分身が取れました	ALL
4	ポップンミュージック12 いろは（彩）	363,071	全国制覇できるのだろうか	ALL
5	ソニックウィングス3（マーカム）	1,668,000	穴ウメ	12面 連付

ハイテク セガ 盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鋳薔薇（1P側）	12,019,140	T.kiz	ALL
2	鋳薔薇（2P側）	9,088,680	ビタミンP	ALL A押し クリアのみ
3	バトルガレッガ（ボーンナム）	14,481,720	岩手の先人とコンドルのガレッガマンに感謝	ALL B押し ㊄1070万
4	バトルガレッガ（ガイン）	16,135,640	穴うめ OGD	ALL C押し ぬるま湯
5	サイヴァリア2（シューティング）	59,362,100	DIA	ALL

ゲー事典 ■GAME 41 http://game41.web.infoseek.co.jp/ ■ハイテク セガ 盛岡 http://www.sega-am.jp/ ■ゲームファクトリーマグマ川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

ハイスコア通信
ハイスコア集計店からのメッセージ

●**GAME 41(北海道)**
『ストリートファイター ザ・ムービー』がなぜか異常人気ー　なおくんもやってます。　by ㊫

●**フリーウェイ八戸店(青森県)**
ビデオタイトルもめっきり数が減り、久々のスコア提出です。できる限りいろいろ入荷していきたいですねー。

●**ハイテク セガ 盛岡(青森県)**
『鋳薔薇』はビデオ撮り可能状態で稼働させていただいていますので、ぜひご利用ください。

●**デイトナⅢ(埼玉県)**
せーいち氏おつかれさまでした。

●**ゲームファクトリーマグマ 川越店(埼玉県)**
これが載るころには過去の話になっているはずですが、冷房の故障でご迷惑をおかけし、誠に申し訳ありませんでした。この状態でも多くのお客さまに来ていただき、ただただ感謝するばかりです……。

●**トライアミューズメントタワー (東京都)**
6Fが『アイドルマスター』専用フロアになりました。3セットもあるので待ち時間も少なくなります。声優イベントなども企画中です。お楽しみに！

●**中野ロイヤル(東京都)**
当店では、盛大に地方対抗戦も行なわれた『スーパーストリートファイターⅡX』の個人戦、団体戦を毎月開催しています！　対戦も毎日盛り上がっています！　『ガンダムSEED』も入荷！　ぜひ遊びに来てください。

●**ゲームスタジオ キューブ(東京都)**
『ガンダム』、『ビーマニⅡDX HAPPY SKY』、『鉄拳5』が引き続き絶好調！　9月からは、さらに強化していくのでお楽しみに〜。

●**マットマウスパートⅡ(神奈川県)**
『鋳薔薇』好評稼働中。ビデオ撮りできますので、よろしくお願いします。

●**ロングラン万代(新潟県)**
レトロゲームリクエストやってます♪　2Fにある専用用紙に書いて、専用ボックスに入れてね！　皆さまからのリクエスト、お待ちしております！
by ビョー○ランドinパルサ@店員メガネ

●**ゲームコンドル 駒形本店(静岡県)**
暑い日が続きますね。ビデオゲーム業界も切にヒートアップしてほしいところですけど。現在コンドルでは、50円2プレイ台を常時設置中。もちろん日曜の大会もやってます。平日も休日もお得なコンドルへ、ぜひ！

●**ゲームブルース(岐阜県)**
夏の新作続々と入荷！　『ビートマニアⅡDX 12』、『アイドルマスター』、『ガンダムSEED』、『バトルコロシアム』！　大垣駅からすぐなので、どんどん遊びに来てね！

●**ゲーム8OX・Q2(愛知県)**
店員K氏の家で採れたハチミツが名古屋市の品評会で金賞を取ったそうです。何度も蜂に刺されたかいがありましたね。次は全一を狙ってほしいものです。

●**ゲームハウスピットイン(愛知県)**
『ギルティギア』、『サムライスピリッツ』、『キングオブファイターズ』、『ガンダムSEED』と夏から秋にかけて期待の新作がドンドン入荷予定です。これからもピットインをどうぞよろしく。

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山越110　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	旋光の輪舞（ツィーラン）	26,447,360	イレグイ とりあえずクリアしただけ。	ALL
2	旋光の輪舞（ミカ・ミクリ）	25,450,010	イレグイ これから	ALL
3	旋光の輪舞（ベク・チャンポ）	23,110,280	イレグイ 煮つめて	ALL
4	旋光の輪舞（三条 櫻子）	20,987,100	イレグイ ゆくのだ。	ALL
5	鉄拳5（アスカ）	4'19"80	カリスマM	ALL

ゲームブルース
岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F　☎0584-82-6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルティブラッド アクトカデンツァ（遠野秋葉）	3,056,100	ZEN	
2	メルティブラッド アクトカデンツァ（弓塚さつき）	2,817,800	LAN	
3	虫姫さま（マニアック　装置なし）	88,357,077	CAV	
4	虫姫さま（ウルトラ　装置なし）	115,534,644	CAV	
5	お手並み拝見FINAL（ZOO KEEPER）	132,530	ママ@店最下位	13面

マットマウスパートⅡ
神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	477,186,143	和匠庵カステラ@㊧㊨	ALL 残4
2	鋳薔薇（1P側）	14,115,020	予選落ち	ALL Bボタン
3	メルティブラッド アクトカデンツァ（有間都古）	3,166,400	黒いほう	ALL
4	ビートマニア・ザ・ファイナル（MIXTURE）	4,249	レイドリック	ALL
5	ビートマニア・ザ・ファイナル（VOCAL）	3,754	レイドリック	ALL

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館
愛知県西尾市高砂町41番地　☎0563-56-7953

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス（上Vゾーン）	3,850,450	H,KODA	ALL ABDGKQV 3画面筐体
2	達人王	1,848,420	TOR-字カッペ隊	2-3
3	スターフォース	3,853,800	H,KODA	40面
4	バツグン（TYPE-B）	4,833,630	北海道釧路-T,H	5面ボス
5	イメージファイト	790,500	北海道釧路-T,HONMA	2-4

ゲームBOX.Q2
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	342,713,734	悩ましく身をよじるように避けるという	2-5 ドゥーム
2	ぐわんげ（シシン）	58,681,761	うどんげ様	ALL ラスボスでダウン×2
★	雷電Ⅲ（ダブルプレイ）	20,482,320	服部（左手／右手）	ALL 1人でプレイ 5周クリア 約1316万 カナル型イヤホン使用
4	ストライカーズ1999（F-117 ステルス）	2,916,900	闇の力のしもべ	ALL
5	メタルスラッグ	2,653,680	R.F雄	ALL 残機つぶしあり

ロングラン万代
新潟県新潟市万代1-1-26　☎025-245-0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鋳薔薇（1P側）	9,578,730	NEO	ALL 残2 ノーマルスタート
2	式神の城Ⅱ（2P同時）	5,708,720,040	4研EPM	ALL 共にALL（ダブルプレイ）玄乃丈壱式＋光太郎弐式
3	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	247,990,136	PIC	ALL 残1 B×3
4	虫姫さま	141,513,049	RNL	ウルトラモード 5面 真ボスまで
5	極上パロディウス（こいつ）	1,056,700	NEO	ALL 残0

ハイテク セガ 豊田
愛知県豊田市深田町1-65-1　☎0565-26-6777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電Ⅲ（1Pプレイ）	17,121,710	SMK	ALL
2	ボンジャック	1,239,160	T.H	23面
3	メタルブラック	663,660	SMK	ALL 連付
4	オーダイン	1,186,980	T.H	ALL 連付 2ミス
5	ダライアス外伝（上Z）	11,222,830	SMK	ALL 連付

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5 Ver.5.1	5'59"71	QQQ	ALL スティーブ
2	鉄拳5 Ver.5.1	5'33"58	FFF	ALL デビル仁
3	鉄拳5 Ver.5.1	6'12"53	Gアン	ALL 風間仁
4	ザ・ランブルフィッシュ 2（ハザマ）	775,980	ハニワ	8面 ノーマルモード
5	鋳薔薇（1P側）	8,828,030	MNA	4面

ゲームコンドル 駒形本店
静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（チッタ）	15,946,610	スンドメ牧場68㊄	ALL
2	アームドポリス バトライダー Ver.B	8,917,210	オマーン国際女優	ALL S押しカーペット
3	スーパー上海（プロフェッショナル）	142,400	影の店員M.T	ALL
4	レイディアントシルバーガン（ステージ2）	19,292,230	カルロス・アンダルシア	ALL
5	大魔界村	320,000	時間足りず SHOW-G	全2周ALL

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■**E-Mailでのお問い合わせに関して**
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず
「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■**FAXでのお問い合わせに関して**
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA"
Official HomePage

PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲー事典 ■マットマウスパートⅡ http://www13.ocn.ne.jp/~matmouse/ ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.jp/de6B00/ ■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/ ■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/index.html ■天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/ ■ハイテク セガ 豊田 http://www.sega-am.jp/

●**GAME・COLLEGE(愛知県)**
『鉄拳5』、常時対戦者がいますよ。50円2クレで3本先取制と財布に優しい設定で好評稼働中です。

●**天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館(愛知県)**
日本中でも、雑誌やラジオ、テレビまでが取材に来てくれるゲームコーナーは、ほかには無いよ! 何しろ他店では遊べないゲームがいっぱいあるんだからね。全国から遠征に来てくれる店だから、一度は遊びに来てね。

●**ハイテク セガ 豊田(愛知県)**
レトロゲームの台数は他店に決して負けないお店です。リクエストはお気軽に設置されているノートまでどうぞ!!

●**ジョイテックスクエア中川店(愛知県)**
『バトルギア4』、『鋳薔薇』、『ビートマニアⅡDX 12』、好評稼働中です。『バトルギア4』は、タイムアタックイベントを実施しています。皆さま、ぜひご参加ください!!

●**ゲームプラザキューティー(大阪府)**
店内冷えてます。

●**ピタゴラスMQ(和歌山県)**
ピタゴラスMQ爆誕!! 炎をまとって大復活! 不死鳥のごとくよみがえりました! 今後も和歌山のアーケードシーンを盛り上げるべく、「死ぬとき常に前のめり」の精神で頑張りますよ～!

●**ドリームタウン二見店(兵庫県)**
こんばんちわ。『鉄拳5』バージョンアップしましたね。対戦及びタイムアタックにスタッフも力を入れておりますので、鉄拳フリークの皆さま、ドシドシやり込みましょう!!

●**西条プラザゲームコーナー(広島県)**
今月をもちまして、ハイスコア店舗を休載することになりました。今まで頑張ってくれた皆さま、ありがとうございます。

●**えの木(高知県)**
夏休み突入。皆さんは仕事も勉強もせんと、ゲームだけやっておればそれでよろしい。

●**モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡県)**
・z・さんのやる気が無いので、スコアが足りませんでした。

●**ゲームスポット大橋(長崎県)**
『機動戦士ガンダムSEED』の入荷で、2F対戦コーナーがますますヒートアップしています! 『メルティブラッド』、『鉄拳5』、『ギルティギア #RELOAD』、『バーチャストライカー4』の対戦が毎日大人気です!!

●**スポラ九品寺&ショールーム合同集計(熊本県)**
DORAZAKIDさん遠征お疲れさまでした。WSM一同より。
『アイドルマスター』好評稼働中です。 by スポラ

●**プレイシティ中央町店(鹿児島県)**
暑い季節になりました。プレイシティも、これからどんどん新作格闘ゲームが入荷しますので、「熱いぜプレイシティ」と言っていただけるように頑張りたいと思います。遊びに来てくださいね。

●**電脳遊園地ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)**
8月中旬にはドラム大会を終えているはず。どうなっているかな? 7月にはプレイシティさんのところへ遠征しました。ひたすら音ゲー。大迫店長、また一緒にセッションしましょう!!
by D・D・D・

RULES

最新ゲームのルールと
既存ゲームの追加・変更ルール

HOMURA

1Pプレイの【スコア】で集計します。

■工場出荷設定[難易度:NORMAL、プレイヤー数:3、EXTEND:150,000,000、300,000,000]

MELTY BLOOD Act cadenza Ver.A

キャラ別にスコアで集計します。集計部門は【シオン】、【吸血鬼シオン】、【シエル】、【アルクェイド】、【暴走アルクェイド】、【遠野秋葉】、【赤主秋葉】、【翡翠】、【琥珀】、【翡翠&琥珀】、【メカヒスイ】、【遠野志貴】、【七夜志貴】、【有間都古】、【ネロ・カオス】、【ワラキアの夜】、【弓塚さつき】、【レン】、【蒼崎青子】、【軋間紅摩】、【猫アルク】の21部門です。

※旧Ver.は集計を打ち切りました。

■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:3、NORMAL、ROUND TIME:80、CPU ROUND:2]

MELTY BLOOD Act cadenza (旧Ver.)

新バージョン稼働により、8月18日をもって集計を打ち切ります。

旋光の輪舞 NEW VER.

キャラ別にストーリーモードをスコアで集計します。集計部門は、【ベク・チャンボ】、【ミカ・ミクリ】、【ツィーラン】、【ファビアン・ザ・ファストマン】、【リリ・レヴィナス】、【三条 桜子】、【カレル・ヴェルフェル】の8部門です。

※カートリッジの種類は問いません。

※旧Ver.は集計を打ち切りました。

■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:NORMAL、POINT VS CPU:1、TIME CPU STORY:150]

旋光の輪舞(旧 VER.)

新バージョン稼働により、8月18日をもって集計を打ち切ります。

ぐわんげ

【シシン】、【柊 小雨】に加え、【加茂 源助】もカンスト達成のため集計を打ち切ります。これにて『ぐわんげ』は集計を終了します。お疲れさまでした。

機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.

【シングル】、【チーム】のスコアで集計します。使用機体は問いません。チームは1Pと2Pの合計得点です(合算して申請してください)。また、スコアアタック中に乱入があった場合のスコアは無効とします。

■工場出荷設定[DIFFICULTY:4、DAMAGE LEVEL:2、MAX TIMER:180]

ドリームタウン二見店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2(新環状左回り)	3'40"168	チームKK	ALL レイナ GT-R MT 740馬力 C4級
2	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2(新環状左回り)	3'40"592	BNR32	ALL レイナ GT-R MT 680馬力 B4級
3	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2(新環状左回り)	3'40"852	HIAOE	ALL レイナ GT-R MT 640馬力 C4級
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2(新環状右回り)	4'38"925	ケーースケ	ALL ブラックバード MT 815馬力 C4級
5	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2(新環状右回り)	4'40"776	ダイチ	ALL ブラックバード MT 815馬力 B7級

ジョイテックスクエア中川店

愛知県名古屋市中川区水里5-530 ☎052-303-4455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルギア4(初級順走)	2'31"541	.Z.	Aクラス RX-7FD
★	バトルギア4(中級順走)	3'03"850	WEST	Bクラス Lutecla
★	バトルギア4(上級順走)	3'37"432	TAKE	Aクラス NSX
★	バトルギア4(超上級順走)	3'04"976	REIA	Aクラス RX-7FD
★	バトルギア4(弩級順走)	3'47"145	REIA	Aクラス RX-7FD

ピタゴラスMQ

島根県出雲市渡橋町985-3 ☎073-472-3566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 12 HAPPY SKY	7,051	HIRO-C@兵庫へ出張中	ALL HYPER J-STYLE
2	ビートマニアⅡDX 12 HAPPY SKY	5,347	APP@喫茶argoもよろしく!	ALL HYPER CLUBBING
3	テトリス・ザ・グランドマスター3(WORLD-MASTER)	7'02"43	TKA@ゆうらちんネカマ光臨	level:S00 class:2
4	雷電Ⅲ	11,193,460	MQ	LEVEL6
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX(シングル・エゥーゴ)	35,572	SHU	ALL シングル 撃墜:36/中将 NT評価:A

ゲームランド おにごっこ

三重県松阪市日野町12 ベルタウン 2F ☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 12 HAPPY SKY	6,964	UG＊03	J-STYLE(H) HS2.5 RAN
2	ビートマニアⅡDX 12 HAPPY SKY	7,110	UG＊03	HAPPY SKY(H) HS3.0 RAN
3	ギターフリークスV	452,101,200	北部	春夏秋冬 ノンストップ
★	ギターフリークス 8thMIX	401,370,000	北部	TOMBOY ノンストップ
5	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(赤城下り)	2'21"774	アジシオ	晴れ FD35

ゲームスポットハロウィン

島根県出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スピカ★アドベンチャー	1,944,340	R2-DTUTOMU	ALL
2	ビートマニアⅡDX 12 HAPPY SKY	5,054	RYO	ALL HAPPY SKY HYPER
3	ビートマニアⅡDX 12 HAPPY SKY	4,634	RYO	ALL J-STYLE HYPER
4	ビートマニアⅡDX 12 HAPPY SKY	4,047	1024	ALL FESTA HYPER 片手
5	ビートマニアⅡDX 12 HAPPY SKY	5,994	1024	ALL RAVE-UP HYPER 片手

GAME'S MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鋳薔薇(1P側)	10,522,430	黄金まんじゅう	ALL
2	鋳薔薇(2P側)	9,004,620	まんじゅう	ALL
★	トライジール	5,387,620	Minadeen ACF	ALL トゥエルブ機 2P側 連付100%×3
★	鉄拳S(ファラン)	1'24"71	ALZ-無毛地帯㊗	ALL
5	鉄拳S(カズヤ)	1'32"16	ALZ-無毛地帯㊗	ALL

西条プラザゲームコーナー

広島県東広島市西条西本町28-30 ☎082-423-4130

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(チッタ)	12,686,290	ZAP	ALL
2	バトルガレッガ(ミヤモト)	12,235,270	時間切れ使用	ALL
3	怒首領蜂大往生(タイプA)	263,816,200	穴埋1	2-S EX強化
4	エスプレイド(相模 祐介)	10,675,840	穴埋2	5面
5	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプB)	291,821,419	穴埋3	2-S

チャレンジャー ABABA天神橋店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電Ⅲ(1Pプレイ)	18,449,440	AXIOM-H.Y㊙	ALL 残3
★	鉄拳5(アスカ)	1'52"41	ノースフライトと種付け希望! 桜 爆進王	ALL
★	鉄拳5(キング)	2'05"18	エイシンバーリンと種付け希望! 桜 爆進王	ALL
★	鉄拳5(レイヴン)	2'05"73	トーワダーリンと種付け希望! 桜 爆進王	ALL
★	鉄拳S(クリスティ)	2'07"58	ヤワラチャンと種付け無理です! 桜 爆進王	ALL

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鋳薔薇(1P側)	16,219,910	LAOS-長田仙人	ALL
2	スピカ★アドベンチャー	9,535,550	AAZ	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ 2(ベアトリス)	1,242,310	Y-5	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ 2(ハザマ)	1,122,330	Y-5	ALL 連付
★	ザ・ランブルフィッシュ 2(ラッド)	1,251,460	モカキュ	ALL 連付

ゲームプラザキューティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	DDR EXTREME(スタンダード)	4,069	YUKI	ALL 鬼コース Neo NAOKI 53点落ち
★	虫姫さま(ウルトラ 装置なし)	569,277,647	かっきー	ALL
3	虫姫さま(マニアック 装置あり)	563,649,037	KEZ	ALL
4	ダライアス(Yゾーン)	6,686,370	ERI	ALL A-C-E-I-N-T-Y 連なし
★	龍虎の拳2(Mr.BIG)	3,467,380	DJ	ALL 1本落ち D×11

ゲー事典 ■ジョイテックスクエア中川店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=joytech ■アミューズメントCUE 彦根店 http://www.am-cue.com/ ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■アミュージアム草津店 http://www.amuseum.jp/ ■ピタゴラスMQ http://pita-mq.com/

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

ピタゴラスMQ

■ 住所 和歌山県和歌山市加納319-1
■ TEL 073-472-3566
■ 営業時間 10:00～24:00
■ URL http://pita-mq.com/

最新音ゲー完備な上に複数台設置！ しかもカーテンや録画機器も併設しています！ ビデオの方も人気作は毎月大会を開催！ しかも上位の試合は後日動画アップ！ シューティングも話題作は録画デッキを設置するなど、MQは和歌山の地ではばたくブーンヒニ(^ω^)ニつ！

マットマウスパートII

■ 住所 神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F
■ TEL 044-751-8570
■ 営業時間 平日 14:00～24:00 休日 12:00～24:00
■ URL：http://www13.ocn.ne.jp/~matmouse/

武蔵新城駅から徒歩2分の当店は、『鋳薔薇』、『虫姫さま』、『ケツイ』などのシューティングゲームのビデオ撮りが可能です。また、『GGXX#RELOAD』、『VF4FT』、『MBAC』といった対戦格闘が盛り上がっています。腕に自信があるあなたのご来店をお待ちしております。

フリーウェイ八戸店

■ 住所 青森県八戸市長苗代4-1-20
■ TEL 0178-20-5612
■ 営業時間 9:00～24:00

格闘系タイトルが100円2クレジット設定で、多くのプレイヤーが日々熱い対戦を繰り広げております。定期大会も開催中ですので、ぜひ一度はご参加ください。また、ハイスコアプレイヤーにはお得なクーポンサービスもアリ！ お財布の中身を気にせず、安心してスコアをたたき出せます!!

ゲームインナハII

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電III（1Pプレイ）	13,992,700	S.K	ルート7
2	鉄拳5（アスカ）	3'43"78	タララMAXいえい☆	ALL
3	鉄拳5（ジャック5）	4'35"63	J	ALL
4	鉄拳5（ジン）	4'50"18	KC	ALL
5	鉄拳5（シャオユウ）	5'01"37	MS	ALL

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ迷探偵 ネオ&ジオ	69,700	VO5	シナリオ2 ギターのスキル 1,100 おめでとう(笑)
2	ドラゴンセイバー	1,922,160	S.H	ALL 1ミス 1P側 今月のやりこみ大賞
3	ポップンミュージック 11（ユーラシア）	369,695	HIRO	ALL エキスパート ハイパー 隊長はがんばってます。
4	ポップンミュージック 11（ノリノリ）	365,465	HIRO	ALL エキスパート ハイパー 新作入るかなー？
5	ライデンファイターズJET（フェアリー）	48,963,488	D.D.D.	ノーマル PHASE2 目標1億点!?

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルティブラッド アクトカデンツァ（猫アルク）	6,285,400	ジュディマリ	ALL
2	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	13,148,300	チーム・ナンザン	ALL エディー
3	式神の城II（金）	2,381,788,610	みつぐ	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	194,860	長崎電車男	ALL
5	ストリートファイターIII 3rdストライク（ユン）	12,964,600	金子のぼらない	ALL

ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62（ゲームプラザショールーム）熊本県熊本市九品寺5-10-15（スポラ九品寺） ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	鋳薔薇（1P側）	16,552,000	WSM-お茶まにあ-KMT	ALL ノーマルスタート決定 3面クリア770万 6ボス前1,360万
2	旋光の輪舞（三条 櫻子）	41,699,150	赤白（ブて教司祭）	ALL カートリッジB スポラ
★	旋光の輪舞（カレル・ヴェルフェル）	44,076,460	マーク@ブて教団	ALL カートリッジB スポラ
4	スペクトラルV5ジェネレーション（タイム）	6'22"79	プチてんし	ALL ヒロ 神羅2 コンプリート記念^^ スポラ
★	ザ・ランブルフィッシュ 2	4'52"33	プチてんし	ALL タイムアタック ヒカリ スポラ

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック 12 いろは	100,000	ナーオ	チャレンジ ヒーリングデュオ EXTRA
2	ポップンミュージック 12 いろは	100,000	いたち	チャレンジ J-ソウル EXTRA
3	ポップンミュージック 12 いろは	100,000	CANZONE	チャレンジ トーキョーロマン EXTRA
4	ドラムマニアV（スタンダード）	98,795,850	CANZONE	孤高の花 EXT
5	ギターフリークスV（スタンダード）	126,410,600	CCM	シナリオ EXT OPEN

ハイスコア集計店 募集

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計（アルカディア12月号掲載）は
2005年
9月19日（月）
までに出されたスコアで、
9月21日（水）
当日消印まで有効です。

ゲー事典
■ゲームスポットハロウィン http://www.harolapi.com/ ■西条プラザゲームコーナー http://f24.aaa.livedoor.jp/~pggundan/ ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml
■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/

ARCADIA 次号予告

次号11月号 No.66は

9月30日(金)発売予定

予価650円(税込)

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

最新情報 世紀末救世主、ゲーセンに降臨!

北斗の拳

(セガ)

新要素満載の最新作続報!

Quest of D Ver.2.0 護符の継承者

(セガ)

続報 進化したマルチシフトで激戦が始まる!

THE KING OF FIGHTERS XI

(SNKプレイモア/セガ)

攻略 **アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦**(セガ)

サムライスピリッツ 天下一剣客伝(SNKプレイモア/セガ)

ネオジオ バトルコロシアム(SNKプレイモア/セガ)

機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.(バンプレスト)

掲載タイトル

アイドルマスター(ナムコ)/鉄拳5 Version. 5.1(ナムコ)/パズル!虫姫たま(ケイブ/AMI)/beatmaniaIIDX12 HAPPY SKY(コナミ)/バトルギア4(タイトー)/旋光の輪舞(グレフ)/メルティブラッド アクトカデンツァ(エコールソフトウェア)/鋳薔薇(ケイブ/AMI)/ほか

『GGXX SLASH』攻略開始! 新キャラ、新技情報を見逃すな!

攻略開始

GUILTY GEAR XX

(アークシステムワークス/セガ)

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■アーケードニュースアナライズ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com

■おしゃれ魔女 猛者 and 通信
masa@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■KOF投稿「KOFッ子プラネット」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 ファイナルチューンド「バチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド」
vf4@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナーへの投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcadia@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

たくさんの投稿お待ちしています。
11月号(No.66 2005年9月30日発売号)への投稿は締め切りました。
12月号(No.67 2005年10月30日発売号)への投稿もよろしく!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでなければ構いません。複数のコーナーに投稿する場合は、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定をご参照ください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

12月号(No.66 10/30) 9月20日(月)必着
2006年 1月号(No.67 11/30) 10月17日(月)必着

夏休みの友

——六十四之回

PHOTO/TEXT 田渕健康

装備は虫かごと虫取り網。
出撃時間は、ラジオ体操が始まる一時間前。
朝もや漂う森の中が——戦場だった。

前日の夜に塗った樹液の目印を確認するように、
自分の数倍は生きている巨木へと忍び足で近寄る。
胸躍る、その一瞬。

しかし、標的の姿は往々にして見えず。
朝一番に、口から漏れるはのろいの声。

あきらめきれずに、近隣の樹木を物色する。
刻一刻と近づくラジオ体操の時間に
追い立てられるように、小走りから、駆け足へ。

そして——ようやく見付けた目当ての獲物。
伸ばした虫取り網にキラキラと輝く宝石が収まるその瞬間、
昂ぶる心に、夏の記憶がしっかりと刻まれる。

そして、今。
森は消え、虫取り網と虫かごも、
少年たちの標準装備ではなくなった。

だけど、彼らの昂ぶる心は消えてはいない。
戦うべき相手と、戦うべき場所は、
形を変えて、町の中の至る場所に出現したのだ。
筐体の中の擬似空間へと、凝縮された形で。

時代が代わり、時が移ろいでも。
夏の記憶は少年たちの魂に、しっかりと刻まれ続ける。
まぶしく光を放つ、かけがえの無い時間として。

■取材地／佐世保市・四ヶ町アーケード

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編集後記

テーマ:「闘劇魂発刊にあたって」

●闘劇魂……対戦格闘をさまざまな角度から支援する書物として刊行するのだが、今までのゲーム雑誌には無い方向性にチャレンジしたい。願わくば定期刊行だが、それもこれも第1号が売れるかどうか。皆さん、買って下さい!(猿渡)

●なぜ今格ゲー? 最近復刻したYO-YOで、その面白さを再認識したのですが、終わったと思っていたYO-YOにも求道者が居て、技を神の域まで磨いている。格ゲーもまた求道の遊び。同じだと思います。(杉田)

●アーケードシーンを盛り上げる新たな試みとして始動した闘劇魂。この本の主役はプレイヤーとゲーセンだ。世界を舞台にし、プレイヤーたちが織りなす物語の登場人物に君もなれる! ゲーマーたちに幸あれ!!(霜田)

●人はなぜ格闘が好きなのか? それは、死闘の中に、魂が燃え尽きる寸前の輝きを見い出すからだろう。そんな格闘(ゲーム)の攻略雑誌0号が発進! これが格ゲー最後の砦となるのだろうか!?(マッスル北裏)

●書名こそ「闘劇魂」だけど、闘劇はもちろん、格闘ゲーム全般をフォローしてるって感じで、結構バラエティ豊かな内容になってると思います。格ゲーに興味のある人は一度手に取ってみて!(itakyo)

●濃厚な攻略だけでなく、企画モノにも期待してほしい闘劇魂。誌面や付録DVDに、普段は表に出ることが少ない「プレイヤーの素顔」を収録しているので、攻略とは違う意味で参考になるかと。(河野@慈影荊軍紛失)

●本誌ではできない、濃い攻略は必見。特に三島家と遠野家を使っている人ぜひ! 『セイヴァー』&『マヴカプ2』の歴史を掘り下げたり、『M8AC』の実戦向きコンボ集もアリ。「ウメハラ」氏のファンも買いですな。(&ぅ)

●やはり格闘ゲームは根強い人気があります。その理由の一つに、多数の魅力的なキャラクターの存在が挙げられるでしょう。A-Fro同様、闘劇魂の投稿コーナーもかわいがってやってくださいね!(まこっぴち)

●大阪のKO-HATSUに行きましたが、あまりの狭さに最初は閉口しました(失礼!)。しかし、よく店内を見るとその狭さに負けない工夫が盛りだくさんで、熱いゲーセンでした。みんなも一度は行っとけ!(おじゃる)

●普段、あまり対戦格闘をやらない僕でも、これだけ新作がリリースされるとなんとなくドキドキしてしまう。闘劇魂をきっかけに『ギルティギア』をやり込んでみようと思ってます。(『ギルティギア』超初心者の野口)

●"プレイヤー名鑑"のコーナーでは、有名プレイヤーたちに「使ってみたい格ゲーの技」や「得意技」など、ネタ的な質問もしてみました。これを読めば、彼らの人となりが分かるかも!?(勝田@使ってみたい技は山吹色の波紋疾走)

●『鉄拳5』の記事は、ネタの積み重ねなどを本誌でやりつつも、そのベースとなる実力の底上げをフォローする機会が無かった。「闘劇魂」ではいろいろな企画を盛り込んで、その辺を実現しているので、ぜひ。三島使いは必見!(ぺく)

●対戦は苦手だが、格闘ゲームは大好きという読者も多いはず。闘劇魂は、対戦格闘が「好き」であれば、だれもが楽しめる内容です。強さを求めるプレイヤーだけじゃなく、「これから」の人にもぜひ読んでいただきたい!(岸)

●闘劇魂では、トッププレイヤーと呼ばれる人たちの話をいろいろお聞きしましたが、対戦格闘ゲームを通じて人間関係が広がったという人が多いですねぇ。あなたもコミュニケーションツールとして利用してみては?(花澤)

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 野田 稔
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKS NEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 北裏 裕章/伊丹 恭/河野 淳一/野口 晶/安藤 慶祐/高橋 誠/小沢 正/勝田 周/上野 真嗣/岸 俊行/花澤 貴宏
■編集協力(五十音順) age/飛鳥/伊勢猫/MVP/OYZ/カイゼルちくわ/ガト/KYO/閃屋/GrayZone/黒鉄タカスエ/Clover-TAC/京城/KZA/ケンちゃん/小山 祥之/ささき/シシシ/C-LAN/Joe/庄司卓/新丸一/ずるずる/タケヤマ/たてしゅ/田渕健康/垂れクス/ちゃっきー/DragonLEE/ニクマン/ニョホ/袴田 直樹/パチ/罰帝/ハメコ。/福田柵太郎/三重県の山本さん/ミシマスター/モミアゲ
■デザイン 久保田 シンヤ/野中 郁子/安井 朋美/大渕 重敬(株式会社THINKS NEO)/小出 徹
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣/株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ Studio T(小森 大輔/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/和田 貴光)
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/斉藤コーキ/saxyun/G=ヒコロウ/しろー/マツダ/ムドウ/夢路キリコ/龍輝雅龍
■業務部 青木 孝道
■広告営業 阿部 寿一/幸 宏樹/田山 麻子
■雑誌営業 堂前 秀隆/酒井 朋喜/中村 宣忠

お詫びと訂正

●アルカディア9月号(No.64)の194ページ～197ページ「ゲームセンターイベントリスト」におきまして、イベント情報の表記に誤りがありました。195ページ、『VF4 FT』オールジャンキーバトルロイヤル3の参加費が無料となっておりますが、正しくは500円となります。

関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 10月号 [No.065]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.065

第6巻 第10号 通巻第65号 平成17年10月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-10

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
0570-060-555(代表) WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は52ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でも構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。はがきの裏面A1の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア10月号 [No.65] アンケートの質問事項

Q1.面白かった記事、つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。
※以下に記載されている1～63の番号の中から選んでください。

1 鉄拳5 DARK RESURRECTION(仮)
2 ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
3 ギルティギア イグゼクス スラッシュ
4 ポップンミュージック13 カーニバル
5 機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.
6 アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
7 サムライスピリッツ 天下一剣客伝
8 アーケードニュースアナライズ
9 アルカディアデータベース
10 日本縦断 ゲームセンターマップ
11 読者プレゼント
12 アイドルマスター
13 beatmaniaIIDX12 HAPPY SKY
14 ネオジオ バトルコロシアム
15 鉄拳5 Version. 5.1
16 バトルギア4
17 ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2004-2005
18 ゾイドインフィニティEX
19 鋳薔薇
20 バトルクライマックス!2
21 旋光の輪舞
22 三国志大戦 Ver.1.003
23 Quest of D Ver.1.20a
24 メルティブラッド アクトカデンツァ
25 闘劇魂
26 パチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド
27 ロングランゲームズブースター
28 カプコン VS. SNK 2
29 アーケードゲーム ライブラリー
30 アーケーダーネオ
31 ハードウェアミュージアム
32 ジョイスティックトゥルーパーズ
33 兎 -野性の闘牌- オンライン
34 スーパードラゴンボールZ
35 エスプガルーダII
36 パズル!虫姫たま
37 VM・JAPAN ～幻符乱戦記～
38 ソーサリアンレジェンド
39 セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー Version 2005
40 Type Tunes
41 スピカアドベンチャー
42 ビート・レイジング
43 プライズワンダーランド
44 メダル始めてみよう物語
45 スターホース2 ニュージェネレーション
46 モノポリー ザ メダル
47 KOFっ子プラネット
48 アルカディア フロンティアーズ
49 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
50 ゲーマー『お気に入り』サイト
51 設定資料集
52 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
53 おしゃれ魔女 猛者 and 通信
54 VGMラボ
55 どんたんどどたん
56 パンドラキャラット改
57 ゲームメーカー・ナウ!!
58 アルカディアクーポン
59 全国ゲーセンイベント準備会
60 ハイスコア全国集計
61 次号予告・募集記事
62 筐体百景
63 編集後記

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときは定期購読が一番! 確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円)+(80円【送料】×年間12冊=960円)=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
月刊アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦/ネオジオ バトルコロシアム/鉄拳5/カプコン ファイティングジャム/バーチャファイター4 ファイナルチューンドなど)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストアメールアドレス cs@ascii-store.com
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
電話によるお問い合わせは下記、弊社カスタマーサポート(0570-060-555)まで。
定期購読ページ http://www.ascii-store.cam/
バックナンバー http://www.arcadiamagazine.cam/

～■ 本誌に関するご質問とお問い合わせ ■～

本誌に関するお問い合せは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**(土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00)
■E-MAILでのお問い合わせ先
メールアドレス **arcadia@arcadiamagazine.com**

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」 ②「お名前」 ③「該当商品名」 ④「該当ページ数」 ⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。